1994年9月16日発行(隔週金曜日発行)第5巻第16号通巻88号　1991年5月18日第三種郵便物認可
The
スーパーファミコン100%
PURE SUPERFAMICOM MAGAZINE
9月16日号
NO.16 1994
特別定価
430YEN
SOFT BANK
スーパーファミコン®
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。©Nintendo
特報!
スクウェア新作RPG
クロノ・トリガー
いよいよ発動
ドラゴンクエストVI
ロックマンシリーズ最新作
ロックマンX2
特集
スーパーファミコンの素朴な疑問、いっきょ解決!
(なぜ・なに)33÷
ギョーカイヨーゴ編
ライブ・ア・ライブ
サウンドファンタジー
デモンズブレイゾン
レナスII
ヘラクレスの栄光IV
サムライスピリッツ
ドラゴンボールZ～超武闘伝3
極上パロディウス
豪血寺一族
フェーダ
アレサII
特別付録
「MOTHER2～ギーグの逆襲」攻略読本
©ATLUS. 1994

# 爆弾は、しかけるよりぶ 爆弾マニアの

## バンプス島が燃え上がる！

年に一度のビッグイベント『ドッチー』がいよいよ開催されるんだ。開催地はバンプス島。山あり、海あり、砂漠ありのステージが5ヵ所設けられている。

ルールは簡単。フィールドにあるワナに気をつけながら、ライバルにボールをぶつけてたおすっていうモノ。しかし、生き残るためには、アイテムがカギなんだ！ フィールドには、たくさんのアイテムがかくされていて、アイテムしだいでゲームは二転三転と超スリリング！

個性あふれる8人のキャラクターのぶつかりあい。優勝するのはいったいだれだ。さあみんなで盛りあがろうぜ！ 『ドッチー』開幕だ～！

# つける方がおもしろい。君、お待たせ～。

特技を活かしてピンチ脱出だ。

マルチタップで楽しさ4倍。

もちろん同キャラ対戦もできるよ。

8メガROMカートリッジ

価 格：8.500円 10月28日発売

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応



首都高バトルタイムアタック途中経過発表!!
1'00"06
WINDING TYPE-X MT
一分の壁を破るのは誰だ！

株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX 4F TEL.045-475-3711
ユーザーサポート受付（フリーダイヤル）TEL.0120-22-7979

# 現在、制作中。

本格的なパソコンゲーム雑誌を作りたかった。
その夢をすべてつめこんだ新雑誌が、
マルチメディア時代を向かえる今、
この手から生まれようとしている。感動である。
10月8日。ゲームブラスト創刊。期待してほしい！

# GAMEBLAST

国内・海外ゲームソフトを豊富なレビュー記事と特集でお届けするパーソナルコンピュータ・ゲームマガジン
月刊［ゲームブラスト］　予価480円　毎月8日発売

# 10月8日創刊

ソフトバンク株式会社/出版事業部

ゼッタイわかる! 初心者のためのパソコン情報誌

# Hello!PC

創刊号 9月8日発売

月刊［ハロー! ピーシー］
特別定価390円（税込）
毎月8日発売

●パソコン選びでもう悩まない

## 特集1 ズバリ! この秋、これを買え!!

買って後悔しない、おすすめ35モデルの紹介。パソコン購入基礎知識など、
パソコンを初めて買おうとしているあなたにゼッタイ役立つ情報を満載。

●仕組みから基礎知識、市販ソフトの実践例までを紹介

## 特集2 インストールの謎

パソコンを使う際に、誰もが一度は悩んでしまうインストールについて、
その仕組みや知っておきたいことを、
市販ソフトを使った実践例を紹介しながらわかりやすく解説。

創刊記念!
特大モニター＆読者プレゼント

特別企画　2大米国リポート
MAC WORLD EXPOでワシも考えた!!

見た! 感じた! 泣いた!
コンピュータと映像の祭典SIGGRAPH

入門講座
初めての人のWindows3.1
サクサクわかる漢字Talk7

特別付録
200店舗を網羅!
日本全国どこでも役立つ
パソコン/周辺機器ショップガイド

欲しいパソコンが当たる! 当たる!!
Hello! PC、GAME BLAST 2誌連続創刊記念パソコンプレゼント!

クイズに答えてご応募下さい。正解者の中から抽選で下記の賞品をプレゼントします。
【問題】◯の中に当てはまる文字は何でしょう?　①〜③の中から選んで下さい。
ソフトバンクが9月と10月に創刊する雑誌名は

**Hello!◯CとGAME◯LAST**
① PとB　② AとZ　③ XとY

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社/出版事業部
〒103
東京都中央区日本橋浜町3-42-3
TEL.03-5642-8100

賞品
- FM TOWNSⅡ Fresh（富士通）……… 2名
- Macintosh LC575（アップルコンピュータ）……… 2名
- WOODY（Panasonic）……… 2名
- PC-98 MULTi（NEC）……… 2名
- PRESARIO（COMPAQ）……… 2名
- PS/V Vision（日本IBM）……… 2名
- UpGrade-MULTI（エプソン）……… 2名

また、応募者全員の中から200名様に“オリジナルテレホンカード”をプレゼント!

【応募方法】
官製ハガキに、クイズの答え、ご希望の賞品名1つ、住所、郵便番号、氏名（フリガナ明記）、電話番号、年齢、性別、職業を明記の上、下記までご応募下さい。●応募先　〒103 東京日本橋郵便局留　ソフトバンク「創刊記念パソコンプレゼント」係　●締切　平成6年11月8日（火）必着　●抽選/発表　厳正なる抽選により当選者ご本人に直接通知させていただきます。※当選後の権利の譲渡・商品の交換・換金には応じられません

# CONTENTS

Theスーパーファミコン VOL.16
9／16号　1994

表紙／豪血寺一族（アトラス）
アートディレクション／渡辺　緑

最新作をキャッチ・アップ！

## 新作FRONT LINE



読んで得するスーパーガイド

## 得 新作SUPER GUIDE



新着ソフトの見どころをクローズアップ！

## 新作スクランブル

# RANDOM ACCESS

ランダムアクセス

気になる情報なんでもCLIP!!

## EVENT スーパーストリートファイターⅡチャンピオンシップ'94 IN 国技館

激戦の結果、今年の優勝は木塚純さんに決定

8月10日、東京・両国国技館でストⅡの日本一を決定する「スーパーストリートファイターⅡチャンピオンシップ'94 IN 国技館」が開催された。これは、カプコンが一昨年から行っている大会で、全国から勝ち抜いた腕自慢が国技館に集結し、真の日本一を決めるというもの。そして、今年は新作「スーパーストリートファイターⅡ」で試合が行われた。

当日は、予選→本戦→トーナメント戦→決勝リーグ戦と進行。最低でも11試合は戦うという長丁場のバトルだ。当然、一試合ごとに人数は半分に減るのだが、試合はより高度になり、体力ゲージが両者ギリギリという接戦が繰り広げられた。

そのなかでトーナメント戦に進出できたのはわずかに16人。ここからはステージ上で、大型スクリーンを前に戦うのだ。そして、みごと決勝に勝ち進んだのが、木塚純、本城信樹、河上光広、伴野竜馬（以下、敬称略）の4人。みんな個性的、かつ実力も十分のファイターで、大型スクリーンに映し出されるバトルに観客は思わずため息。とくに人気が高かったのは北海道チャピオンの伴野竜馬のバトル。使用キャラはダルシムなのだが、決勝の最後までダルシムにこだわり続ける姿に会場から声援が飛んでいた。

激闘の末、優勝は木塚純に決定した。彼はトーナメント戦初回で、昨年優勝の中野貴博を破った実力派だ。しかし、決勝戦は過酷で、決勝リーグ戦では本城信樹と1位タイとなり、サドンデス戦にもつれこんだ末の優勝だった。

中央右が優勝の木塚純、中央左が準優勝の本城信樹。

## SHOW 最新のゲームマシンを体験しに行こう!

「第32回アミューズメントマシンショー」開催日決定!!

画像処理能力や、多人数プレイを考えたインタラクティブ性が進歩したことにより、年々ハイテク化が進んでいるアミューズメントマシン。この最先端のマシンが一堂に集まる「第32回アミューズメントマシンショー」が、今年も千葉・幕張メッセで開催されるぞ。

9月21〜23日までの期間中で、一般に公開されるのは、23日（秋分の日）だ。入場料は、中学生以上が2,000円、小学生1,000円、10歳未満は保護者同伴なら無料となっている。

今回出展が予定されているものは、〝宇宙戦争〟を疑似体験するシューティングや、レースゲーム、対戦型格闘ゲームなど、約3,000台あまり。とくにポリゴンを使用した三次元CGを取り入れたものが多くなりそうだ。いずれのマシンもただ見るだけでなく、無料で遊ぶことができるので、おもいきり最先端のマシンを堪能できるぞ。

今回は、一般公開日の入場券を20組40名にプレゼントしよう。希望者は官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区虎ノ門5-3-20 仙石山アネックスビル305「第32回アミューズメントマシンショー」入場券プレゼント Theスーパーファミコン係まで応募しよう。締め切りは9月9日（当日消印有効）。

ちなみに、出展が予定されているおもなアミューズメントマシンは、以下のとおりだ。●セガ：「バーチャコップ」ほか●カプコン：「スーパーマッスルボマー」ほか●SNK：「真 SAMURAI SPIRITS」ほか●ヒューマン：「ブレイジングトルネード」ほか●テクノスジャパン：「ダブルドラゴン」ほか●データイースト：「ドリームサッカー'94」ほか●テクモ：「Vゴールサッカー」ほか●アトラス：「豪血寺一族2」ほか●ジャレコ：「スーパーストライカー」ほか。

そのほかにも、アッと驚くようなタイトルが出展されるかも……。

アミューズメントマシンも高性能化にともない巨大なものが多くなっている。今年はどんなマシンが登場するのかな？（写真は昨年のもの）

GOODS

## ドラクエグッズに新製品が登場！

秋のニューモード第１弾は文房具だ！

おなじみの〝ドラゴンクエストワールドグッズ　秋のニューモード第１弾〟が９月11日に発売される。内容はドラゴンクエストバトルえんぴつシリーズ第３弾が、４本セットで280円。ただし、勇者鉛筆と剣のキャップのセットは300円。また、スライム駒けしゴムが４個組で250円、モンスターソフトペンケースが880円となっている。

EVENT

## サムスピのコスプレを大募集！

AMショーにて「サムライスピリッツ・コスプレ選手権」を開催

９月23日、千葉県・幕張メッセでAMショーが開催されることは４ページの通りだ。このAMショーで、SNKは「サムライスピリッツ・コスプレ選手権」を行なうぞ。そこで、サムスピのコスプレ大募集のお知らせだ。参加は自由。当日、SNKのブースに行って受けつけをすればOK。ベストコスプレ賞、キャラそっくり賞、ベスト・ナコルル賞など各賞も用意されている。

アニメ化も決まったサムスピ。各賞も用意されているということで、気合いも入るよね。

GOODS

## 自宅で手軽にカラオケを楽しもう！

液晶テレビ内蔵のCD-G対応ラジカセ登場!!

カシオから、2.5型の液晶テレビを内蔵したラジカセが新登場。しかも、家庭で気軽にカラオケなどが楽しめると好評の、CD-Gに対応しているのだ。つまり、このラジカセさえあれば、テレビに接続しなくても、その場ですぐに楽しめるわけだ。

また、CD演奏時にメロディだけをカットする〝ボーカルフェイダー機能〟や、臨場感ある〝電子エコー〟、さらには本格的なマイクまで付属されている。アイディアしだいでいろいろ楽しめるぞ。

手持ちのテレビに接続することも可能だ。
機種名：CD-G500　41,000円(税抜)

TOPIC

## 飛行船〝ネオ・ジオ号〟が飛んだ！

関西圏、首都圏を夏休みに飛行。キミは見たかな？

夏休み中、SNKがネオジオCDと「真サムライスピリッツ」の広報活動の一環として飛行船〝ネオ・ジオ号〟をチャーターし、関西圏、首都圏の上空を飛行したのだ。この飛行船は、現在日本で営業運行している唯一の飛行船で、名前は〝スカイシップ600〟。英国製で、全長60メートル、２機のポルシェ930エンジン搭載した世界最大級の飛行船なのだ。約一ヵ月あまり、宣伝飛行をしていたんだけど、大空をかける飛行船〝ネオ・ジオ号〟、キミはみたかな？

飛行船が車のエンジン（しかもポルシェ！）で動いてるなんておどろきだよね。

TOPIC

## 王女を助けてプレゼントを当てよう

「少年王テレホンゲーム」開始！

光文社が９月９日に創刊する『少年王』は、ゲーム感覚でしかもギャグ満載のコミック誌だ。

その創刊に先駆けて、８月29日から９月28日まで「少年王テレホンゲーム」が行われている。これは、電話番号03-3573-3300に電話をして、メッセージにしたがい３つのステージをクリアするというもの。無事にすべてのステージをクリアすると、魔王ゴーダに連れ去られた王女ルシア（飯島直子さんが声を担当）を助け出すことができるのだ。

王女救出に成功すると、最後にクイズがあるので、その答えと住所、氏名、電話番号をハガキに書いて、〒101-91　東京都千代田区神田郵便局82号HDD「少年王テレホンゲーム」係まで送ろう。抽選で素敵なプレゼントが当たるぞ。９月30日消印有効だ。

写真の「少年王オリジナル・ウォッチ」（100名）のほか、テレカが200名に当たるぞ。

CAMPAIGN

## 「えびぞり」というオーディション!?

「キティレコード新人オーディション'94」開催！

キティレコードが、めずらしいオーディションを開催するぞ！

これはプロをめざすミュージシャンを対象としたもので、まだどこも契約していない人ならだれでも応募できるのだ。めずらしいのは条件。能力を見てほしいと思う、ディレクター15人のなかから自分で選んで、その人宛に応募を行うのだ。各ディレクターが直接審査したのち、合格者は、11月下旬に行われる本選大会へ出場することになる。ここで認められるとプロデビューの道が待っているぞ。

いったいどんなディレクターがいるのかなどくわしいことは、以下の番号に問い合わせてみてね。応募の締め切りは９月30日必着だ。

[問い合わせ先]平日11時〜18時：03-3780-8643。18時以降または土・日・休日：03-3780-8648。

夢のプロデビューをつかめ！　（写真は、キティレコード所属のdob）

## 戦争を演じた神々たち 大原まり子

本誌「コラムス」でもおなじみの、大原まり子さんの新刊。いまなお人類が犯し続ける戦争という行為について、6つの短編で語った作品集。

アスキー発行の『ログアウト』に掲載された作品を中心にした単行本。●大原まり子著●アスペクト●1,900円(税込)

## コモエスタ・アミーガ！ドス2

多くのファンを魅了し続けてきたパソコン、アミーガ。役立つ便利な使いかたから、アヤシイ話まで、徹底的にアミーガの魅力にこだわった一冊。

コモドールインターナショナル社倒産記念というのが泣かせる。●翔泳社●ホセ&スリー・アミーゴス著●2,400円(税込)

## 星のカービィ おしゃべりCDコミック

FC、GBで人気の「星のカービィ」がCDコミックで登場。月刊『小学二年生』に連載中のさくま良子氏のマンガに、カービィの歌とおしゃべりが入ったCDつき。

マンガを読みながらシングルCDをきけば雰囲気もバッチリ！●小学館●1,350円(税込)

## 競馬SLG 名牝ファイル

人気の競馬SLGに登場する繁殖牝馬のうち、能力の高い65頭について、大川慶次郎氏など競馬著名人がおもしろいエピソードを語る。データも充実。

競馬SLGの攻略だけでなく、実際の競馬の魅力も満載。●光栄●サラブレッド探偵局編●1,500円(税込)

# VIDEO GAME TOPICS
## ソニックウイングス2
ビデオシステム

### ドハデシューティングが帰ってきたぞ！

キャラによって変わる攻撃方法とドハデな爽快感で大人気だったシューティングの第2弾がついに登場する。その名は「ソニックウイングス2」だ！

操作方法など、基本的には前作と同じなんだけれど、あらゆる面でパワーアップされているぞ。

今回選択できるキャラは、サイボーグ・アイドル・赤ちゃん・イルカ？　など全8タイプで、攻撃武器は、一定の敵を撃破すると出現するアイテムを取ることでパワーアップできる。もちろんスペシャルウエポンも健在だ。

ステージは、前作でおなじみの世界各国の上空という設定で全10ステージ。

そして今回はネオ・ジオのきょう体で登場するから家でプレイできる日もそう遠くないハズだ。ゲーセンでウデをみがいて待っていようぜっ!!

これは遊園地の上空らしいぞ。もしかすると、ジェットコースターが走りぬけたりするのかもしれないね。

このステージは、屋根の雰囲気からして東洋の国の上空みたい。三重の塔が突っこんでくるぞっ!!

画面のまんなかあたりにある"P"と書いてあるアイテムを取れば、武器がパワーアップしていくんだ。もうおなじみかな。

この画面は、キャラクターセレクトの画面。全8タイプのなかから選択することになる。ユニークなキャラが勢ぞろいしているのだ。

あいかわらずのドハデな攻撃だ。こんなの序の口？

なんとっ画面中央下に見えるのは「ラピオレプス」の……！

下はキャラクターのイメージイラストだ。見たところ、この2人は忍者とアイドルのようだね。しかし、スゴイ組み合わせかも……。

# CD-ROM 情報最前線

## ▶シャドー・ウォリアー

人気ジャンルに成長した対戦格闘アクションも、実写取りこみの時代になった。そうだ、もっとハデに、血生臭く、残虐に……。

■ティーアンドイーソフト■1994年９月発売予定■8,800円■３ＤＯ

このところ新作の勢いがすごい３ＤＯだが、格闘アクションというとバンダイの「ウルトラマンパワード」くらいのものだった。そこでついに、３ＤＯのグラフィック機能をいかした格闘アクションが登場する。

ときは近未来。世界最大の犯罪組織・シャドーの首領であり、世界各地に有力な部下をもつ闇の大帝“シャドーキング”が暗殺されたところから物語がはじまる。暗殺されたキングの右腕だった部下７人が、世界各地から集まった。巨大な犯罪帝国のそれぞれの支部から選び抜かれた強者たちが、次代のシャドーキングの座をかけて、死闘をくりひろげるのである。

シャドーキングの座をねらい、熾烈な争いをくりひろげる。

迫力ある演出はリアルな戦闘をさらにもりあげてくれる。

ソルジャーから、ダンディなトレンチコート野郎など、多彩な顔ぶれが登場する。

攻撃を受ければこのとおり。ショットガン対カタナの勝負ってのもめずらしい。

写真を見てもらえばおわかりのように、登場するキャラは７人＋シャドーキングの合計８人。選びぬかれた猛者だけあって、外見も殺人の手法・武器も多彩だ。操作方法は通常の格闘アクションとほぼ同じ。必殺技もコマンド入力方式なのでそこそこラクに出せるのがうれしい。ほかに女性キャラクターが８人中３人(性別不明は除く)と多いのも特徴かもしれない。実写のキャラクターが血を吹き出すなど、派手な演出にも満足ができる内容だね。

## ▶前哨戦～東シナ海の迎撃

刻々と迫る対艦ミサイル。命中まであと５分しかない!／　ドラマ中の限られた時間で決断を下すという、新しいドラマ型のゲームだ。

■プロフォースシステム■発売中■7,000円■ Macintosh

決断を下さねばならない瞬間とは、生活するうえでもっとも重要な時間ではないだろうか。

流れる時間とそこに見え隠れする決断の瞬間にスポットをあてたこのゲームは、限られた時間内でポイントを見つけだし、ドラマを正しい方向に導くことが目的だ。もしもプレイヤーが迷い、なにも決断しなくても勝手にドラマは進んでいく。そのときはまた次の“瞬間”まで待たなくてはいけない。

しかし、二度とチャンスはこないかもしれないが……。

今回はソフト名のとおり、今後発売される予定の仮想戦争巨編「チャイナクライシス」の前哨戦をシミュレートしている。「チャイナクライシス」とは、2001年夏、日本と中国がふたたび砲火を交えるという設定の長編ストーリーだ。さしづめ今作は、本編に向けての練習といったところ。本編が待ち遠しいところだね。

2001年夏、もし日本と中国が砲火を交えたら……。緊迫感を味わって下さい。

兵器のデータや戦術の解説、サブストーリーなど、戦争ファンにはたまらない内容だ。

## ▶仮面ライダー作戦ファイル１

全国の悪の組織ファンのみなさま、お待たせいたしました。ついに正義の味方・仮面ライダーを葬り去るときがやってきたのです。

■東映ビデオ■発売中■12,800円■ Macintosh

古くはビニール人形、メンコ、変身ベルト、そして社会現象にまでなったライダースナックと、世に出続けたライダーグッズ。いつも少年の心をとらえ続けたこれらの商品は、「大人になったら、仮面ライダーになりたい!／」という正義の味方への夢とあこがれの結晶だ。しかし、その裏では、毎回登場するたびに連敗を重ねる悪の組織があることを忘れてはいけない。

このソフトは、そんな悪の組織の幹部として、ライダー抹殺のシミュレーションができるのである。ショッカーの幹部として、首領から与えられる怪人を駆使して、ライダーを倒すのだ。いままでのライダーの行動パターンを研究し、タイミングを見計らってあらゆる卑怯な手を使おう。女、子どもはあたりまえ、おやっさん(立花藤兵衛)まで誘拐してしまえ!／　とはいっても、ライダーの強さはハンパじゃない。ときに卑怯な行動はライダーの正義の力を誘発することもお忘れなく。データベースも充実しているので、ファンはもっていても損はないかもね。

ショッカー首領も登場。声は納谷吾朗さんが担当している。

ライダーを苦しめることができるのはこのソフトならでは。ちょっと快感かもしれない。

登場キャラクターはもちろんのこと、新旧サイクロンなどメカニックの解説も充実。

# 海外ソフト情報BOX

## ▶SUNSET RIDERS

日本でも出ていたアーケードゲームの移植作。スーファミでは発売予定がないので、ファンは海外版をやるしかないぞ!

■ KONAMI ■ SUPER NES ■ ACT

粋なアウトローたちの熱い戦い!! 建物の窓、わらの下……いろいろなところから出てくる悪党たちを、自慢の銃でほうむっていく。演出などもこっているが、難易度はかなり高いのだ。

このゲーム、タイトルを見ただけでピンときた人もいるんじゃないかな? じつは、数年前にコナミが出していた同名アーケードゲームの移植作なのだ。アーケード版は日本でも出まわっていたし、よくできたゲームだったのでプレイしたことのある人も多いはずだ。

内容は、西部劇を題材にした横スクロール型アクションシューティング。4人のガンマンのなかから1人を選び、悪党どもを撃ち倒しつつ賞金首をめざして進むのだ。ガンマンには、拳銃(速射性があるが、一直線にしか飛ばない)をもった者とショットガン(4方向に広がるが、連射できない)をもった者がいるので、自分の好みに合あわせて選べるのもうれしいところだ。

2人同時プレイもバッチリできるようになっているぞ。右の写真はキャラ選択画面で、左の2人が拳銃をもったタイプ、右の2人はショットガンをもったタイプだ。キミなら、どちらのタイプを使う?

ステージの最初に、おたずね者の写真と紹介が出るぞ。

銃は360度あらゆる方向に向けることができ、また敵もいろいろなところから出てくるので迅速な対応が必要。アクションは、ジャンプとスライディングができるようになっていて、これで敵の弾をかわすのだ。また、馬に乗って戦うステージなどもあるぞ。

そして、このゲームの最大の魅力は、なんといってもカッコいい演出だ。銃をしばらく撃たないでいるとクルクルッとまわしてホルスターにしまうアクションをしたり、またボスのおたずね者の捨て台詞が声で出たり(もちろん英語だけど)と、細かい演出がとてもこっているのだ。これはアーケード版のファンはもちろん、そうでない人もプレイする価値はあるぞ。

非常にカッコよく、しかしかなりむずかしい乗馬ステージ。敵が出てきたら、即撃ち倒していかないといけないぞ。

ボス戦。字幕が出ているが、音声でしゃべっているのだ。

## ▶LEGEND

海外的な雰囲気がただよいまくる、オーソドックスなファンタジーバトルアクションゲームだ。モンスターをなぎ倒せ!!

■ SEIKA ■ SUPER NES ■ ACT

勇者たる主人公をあやつって、魔王ベルダーを倒すために戦うという、じつに明快なストーリーの横スクロール型アクションゲーム。剣(2Pは斧)による攻撃のほか、使うと体力が減ってしまうスペシャルアタックや、魔法のつぼをたくさん取ると使えるマジックアタックがある。そして、盾による防御も可能だ。ゲームの感じとしては、日本の「キング・オブ・ザ・ドラゴンズ」などに近いかもしれない。2人同時プレイもできるぞ。

ゲーム全体の感じは、とにかく海外的。むこうのファンタジー小説のさし絵のような雰囲気がある画面構成は、人によって、大きく好みが分かれるグラフィックではあるだろう。残念ながら操作性はいいとはいえず、ただでさえ高めの難易度をさらに上げてしまっている。また、1ステージがかなり長く、ステージ数もかなり多い(厳密にはわからないが)ので、クリアは非常にむずかしいとはいえる。雰囲気は悪くないけれど、やはり万民向けとはいえないソフトなのかもしれない。

タイトル画面。気合い入りまくりの顔がおっかないのだ。

2人同時プレイも可能。2Pキャラは斧をもっている。

魔法はつぼをたくさんためるほど強力になる。

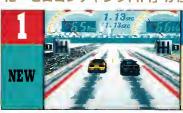
非常に直線的な軌道で飛んでいくジャンプキック。

各ステージのラストには、巨大なボスがまちかまえている。コイツはかなり強いぞ!

# BOX OFFICE

**スーファミソフト売り上げ TOP 15**
集計期間 7／11～8／7

1カ月ぶりとなった今回のランキングは、夏休みの新作ラッシュのおかげで初登場ソフトの目白押し。なかでも前人気の高かった「餓狼伝説SPECIAL」をおさえて初登場1位に輝いた「ゼロヨンチャンプRR」が注目されるが、やはり1週前に発売した影響だろうか。

## 1 ゼロヨンチャンプRR
NEW

■ETC■メディアリング
■16M＋B.B.3■9,980円
スタートから400mまでの距離をきそうレースゲーム。シンプルだけどアツい！
**31749ポイント**

## 2 餓狼伝説SPECIAL
NEW

■ACT■タカラ
■32M■10,900円
人気対戦格闘ゲームシリーズ第3弾。「龍虎の拳」のリョウ・サカザキも登場する。
**21204ポイント**

## 3 Jリーグサッカープライムゴール2
NEW

■SPT■ナムコ
■12M＋P.W.■8,800円
元祖Jリーグ公認サッカーゲームの第2弾。もちろん新チームにも対応している。
**21052ポイント**

## 4 パチスロ物語～ユニバーサル・スペシャル
NEW

■TAB■ケイエスエス
■8M＋P.W.■9,800円
パチスロメーカーの大手、ユニバーサルが協力。実在機が入って攻略に最適だ。
**12445ポイント**

## 5 ソード・ワールドSFC2～いにしえの巨人伝説
NEW

■RPG■T＆Eソフト
■16M＋B.B.3■9,900円
テーブルトークRPGのスーファミ化第2弾。今回はスーファミ独自のシナリオだ。
**11932ポイント**

## 6 スーパーストリートファイターII
前回
■ACT■カプコン
■32M■10,900円
**11514ポイント**

## 7 サンサーラ・ナーガ2
NEW
■RPG■ヒクターエンタテインメント
■12M＋B.B.2■9,800円
**10602ポイント**

## 8 ファイプロ女子オールスタードリームスラム
NEW
■SPT■ヒューマン
■16M＋PW■9,500円
**9994ポイント**

## 9 スーパーパワーリーグ2
NEW
■SPT■ハドソン
■16M＋B.B.■9,800円
**8341ポイント**

## 10 スペースインベーダー～ザ・オリジナルゲーム
前回
■SHT■タイトー
■2M＋B.B.3■4,980円
**7163ポイント**

## 11 首都高バトル'94
前回
■RAC■BPS
■12M＋B.B.4■9,800円
**5396ポイント**

## 12 ダービースタリオンII
前回
■SLG■アスキー
■12M＋B.B.3.■12,800円
**3952ポイント**

## 13 鬼神降臨伝ONI
NEW
■RPG■バンプレスト
■12M＋B.B.3■9,800円
**3895ポイント**

## 14 すーぱーぷよぷよ
前回
■PUZ■バンプレスト
■8M■8,200円
**3667ポイント**

## 15 スーパーボンバーマン2
前回
■ACT■ハドソン
■8M■8,500円
**3477ポイント**

▼このコーナーにポイント数は、7月11日から8月7日までの売り上げを編集部で独自に数値化したものです。データ協力店・おもちゃのマリヤ／シータ溝ノ口店／ゲームバンク池上店／メッセサンオー／ソフマップ新宿1号店

# スーパーマリオクラブ1991

スーパーマリオ クラブ SUPER MARIO CLUB

このコーナーは、過去のスーパーマリオクラブでイチ押しソフトとして選ばれたソフトを掘り起こし、昔の名作をもう一度見直そうというものです。

## ファイナルファンタジーIV
■スクウェア■RPG■8M+B.B.4■8,800円

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★★★★★★★★★ |
| サウンド | ★★★★★★★★★★・ |
| 操作性 | ★★★★★★★★★・・ |
| 持続性 | ★★★★★★★★★★・ |
| 独創性 | ★★★★★★★★★・・ |
| トッツキ度 | ★★★★★★★★★★・ |
| 買得度 | ★★★★★★★★★★・ |

栄えあるスーパーマリオクラブイチ押しのスーファミソフトの1本めがこの「ファイナルファンタジーIV」だった。すでにファミコン版のころからグラフィックの質の高さには定評があったシリーズだが、スーファミ版ではその画像能力をいかしてさらに美しいグラフィックを実現。また、初期の作品でありながら音源機能を十二分にいかした重厚なサウンドも話題になった。

このシリーズが多くのファンを獲得した最大の要因はドラマ性に富んだイベントの数々にあるが、このIVではその傾向がさらにハッキリしてきたため、ストーリーが一本道になりがちという面もあった。

# COMING SOON

## スーファミソフト期待の新作 TOP30

7／22号アンケート集計結果

ドラクエⅥ以外、大きく期待を集めるソフトが存在していない今回のランキング。そのかわりに、さまざまなソフトに対して小さな期待が寄せられている。こうした小粒でも確実な支持を受けるゲームが、これからのスーファミソフトを盛り上げてくれることを期待したい。

このコーナーのポイント数は、本誌7月22日号アンケートハガキを集計し、独自に数値化したものです。初登場のソフトは赤く表記されています。

| 順位 | 前回 | タイトル | 発売日 | データ | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ドラゴンクエストⅥ | 発売日未定 | ■RPG■エニックス■容量未定■価格未定 | 935ポイント |
| 2 | 3 | サムライスピリッツ | 9月22日発売 | ■ACT■タカラ■32M■10,900円 | 697ポイント |
| 3 | 2 | かまいたちの夜 | 11月発売予定 | ■NOV■チュンソフト■20M＋B.B.■予価10,800円 | 476ポイント |
| 4 | 6 | ドラゴンボールZ～超武闘伝3 | 9月29日発売 | ■ACT■バンダイ■容量未定■価格未定 | 306ポイント |
| 5 | 5 | タクティクス オウガ | 発売日未定 | ■SLG＋RPG■クエスト■容量未定■価格未定 | 289ポイント |
| 6 | 7 | ヘラクレスの栄光Ⅳ～神々からの贈り物 | 10月発売予定 | ■RPG■データイースト■16M＋B.B.■9,900円 | 255ポイント |
| 7 | 12 | 極上パロディウス | 11月発売予定 | ■SHT■コナミ■16M■価格未定 | 187ポイント |
| 8 | 9 | エストポリス伝記Ⅱ | 12月発売予定 | ■RPG■タイトー■20M＋B.B.■価格未定 | 185ポイント |
| 9 | 14 | デザエモン | 9月発売予定 | ■ETC■アテナ■4M＋B.B.■12,900円 | 153ポイント |
| 10 | 10 | フェーダ～エンブレム オブ ジャスティス | 10月28日発売 | ■SLG＋RPG■やのまん■20M＋B.B.■9,990円 | 151ポイント |
| 11 | 21 | ウィザードリィⅥ～禁断の魔筆（仮） | 12月発売予定 | ■RPG■アスキー■容量未定■価格未定 | 119ポイント |
| 12 | 17 | ノスフェラトゥ | 10月7日発売 | ■ACT■セタ■16M■9,800円 | 117ポイント |
| 13 | 13 | 蒼き伝説シュート！ | 発売日未定 | ■SPT■ケイエスエス■容量未定■価格未定 | 115ポイント |
| 14 | ― | ドラッキーのパズルツアー'94 | 10月28日発売 | ■PUZ■イマジニアズーム■4M■予価8,200円 | 114ポイント |
| 15 | 30 | アレサⅡ～アリエルの不思議な旅 | 11月25日発売 | ■RPG■やのまん■16M＋B.B.3■価格未定 | 102ポイント |
| 16 | 18 | 実況ワールドサッカー～パーフェクトイレブン | 11月発売予定 | ■SPT■コナミ■16M＋B.B.■予価9,980円 | 101ポイント |
| 17 | ― | ロックマン7 | 発売日未定 | ■ACT■カプコン■容量未定■価格未定 | 100ポイント |
| 18 | 22 | キャプテン翼Ⅴ～覇者の称号カンピオーネ | 12月発売予定 | ■SLG■テクモ■16M■価格未定 | 68ポイント |
| 19 | 15 | シヴィライゼーション～世界七大文明 | 10月7日発売 | ■SLG■アスミック■10M＋B.B.1■12,800円 | 66ポイント |
| 20 | ― | 負けるな！魔剣道2～決めろ！妖怪総理大臣 | 発売日未定 | ■ACT■データム・ポリスター■容量未定■価格未定 | 65ポイント |
| 21 | 25 | スーパーブラックバス2 | 9月23日発売 | ■SLG■スターフィッシュ■16M＋B.B.3■予価9,800円 | 51ポイント |
| 22 | ― | がんばれゴエモン3 | 12月発売予定 | ■ACT■コナミ■16M＋B.B.■価格未定 | 50ポイント |
| 23 | 27 | 大爆笑人生劇場～大江戸日記 | 11月発売予定 | ■TAB■タイトー■8M■価格未定 | 48ポイント |
| 24 | ― | 大貝獣物語 | 発売日未定 | ■RPG■ハドソン■容量未定■8,800円 | 46ポイント |
| 25 | 16 | 実戦！パチスロ必勝法！2 | 9月16日発売 | ■TAB■サミー■8M＋B.B.■9,980円 | 34ポイント |
| 26 | 26 | 卒業番外篇～ねぇ麻雀しよ！ | 10月28日発売 | ■TAB■ケイエスエス■容量未定■9,800円 | 33ポイント |
| 27 | ― | WIZAP！～暗黒の王 | 発売日未定 | ■RPG■アスキー■16M■予価9,800円 | 31ポイント |
| 28 | 28 | モンスターメーカーキッズ | 11月発売予定 | ■TAB■ソフエル■8M＋B.B.■価格未定 | 30ポイント |
| 29 | ― | ダウン・ザ・ワールド | 9月30日発売 | ■RPG■アスキー■16M＋B.B.■予価9,800円 | 28ポイント |
| 30 | ― | ラリー・ニクソン・スーパー・バス・フィッシング | 9月23日発売 | ■SLG■キングレコード■8M＋B.B.5■9,800円 | 25ポイント |

## 今週の注目株！

### フェーダ～エンブレム オブ ジャスティス

メガドライブ用ソフトの「シャイニングフォース」シリーズを手がけた内藤寛氏が監修およびプログラムアドバイザーとして参加したシミュレーションRPG。主人公キャラクターの属性によってストーリーの流れがかわるマルチシナリオ方式を採用し、キャラクターデザインと総合監督を担当した玉木美孝氏によって構築された独特の世界観が魅力的なゲームだ。

対戦モードでは玉木美孝氏による美しいキャラが戦いを繰り広げる。

# 思い出記念館

## 第21回 飯島真理〔歌手〕

**PROFILE**

5月18日生まれ、O型。国立音楽大学ピアノ科を中退。'83年にアルバム「ロゼ」でデビュー、数々のテレビ番組のテーマ曲などを手がけているほか、活発なコンサート活動も行っている。現在はロサンゼルスで、アメリカ人でプロデューサーでもある旦那さんと子供の4人暮らし。

## ゲーム音楽も機会があったらぜひやってみたいですね

**――ゲームはあまりやらないそうですが、コンピュータをどのように使っていますか？**

マッキントッシュを音楽制作に使っています。かんたんなデモテープの作りかたぐらいしかわからないんですけれど、それで曲の全体を録音しておくんです。思いついたときにすぐ録音できるので、とても便利だと思いますね。

それから、ゲームではないんですけれど、子供といっしょに絵を描いたり、ストーリーを作ったりしてよく遊んでいます。

**――現在はアメリカに住んでいるそうですが、音楽をやるうえで日本とどこがちがいますか？**

日本のファンは、詩をすごく大事にしますよね。それは非常に印象的だと思います。制作するうえでは、日本にいたときみたいに情報が入ってこないかわりに、以前より素直な気持ちを歌にすることができるようになったかな（笑）。

**――ゲーム音楽についてはどう思いますか？**

そういうお仕事がきたらたぶん楽しんでできるだろうと思いますが、ゲーム音楽をやっている方と交流がないんですよ。

**――アニメ「マクロス」の主題歌で飯島さんを知った方も多いと思いますが、いま振り返ってみてどう思いますか？**

以前は声優さんとまちがえられたり、あの曲がデビュー曲だと思われたりすることが多かったので、つらいときもありましたね。曲を書いて歌を歌うために歌手になったのに、なかなか理解してもらえなくて……。ただ、最近はミュージシャンとして認めてもらえるようになったので、楽になりましたよ（笑）。それに、「愛おぼえていますか」は、とてもいい曲だと思いますし、いまでもライブで歌ったりしています。

**――7月25日に発売された11枚めのアルバム「Love Season」は、どういうアルバムですか？**

今回はテーマをはじめから恋にしぼって作ったんです。私がはじめて人を好きになった中学生のときから、現在にいたるまでに経験してきた恋を実話にもとづいて表現してみたんです。そういう意味でも、私の成長の過程がわかるというか、とくに女性にたくさんきいてもらいたいと思います。

### 私の選んだBEST 3

1. すーぱーぷよぷよ（スーパーファミコン）
2. スーパーボンバーマン2（スーパーファミコン）
3. パイプドリーム（スーパーファミコン）

アイテムだけでなく、ボスやステージのしかけもこっているぞ。

**スーパーボンバーマン2**
ハドソン

4人まで同時に楽しめる、定番アクションゲーム。今年4月に発売された「2」では、アイテムが前作より3つ増えるなど、より熱い対戦が楽しめるようになっている。1人プレイも楽しいぞ。

サイン色紙プレゼント：今回は特別にサイン色紙を5名様にプレゼントします。希望者はハガキでTheスーパーファミコン編集部「飯島真理サイン色紙プレゼント」係まで。締め切りは9月16日(金)必着のこと。なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

# 読者による読者のための企画――Vol.63

## Theスーパーファミコンオールゲームチャート
# ALL GAME CHART

このコーナーでは、発売されたスーファミソフトを読者のみんなに10段階で再評価してもらい、全投票者の平均点をもとに順位を決定している。自分のプレイしたスーファミソフト（借りてプレイしてもいいぞ）をトータル的に再評価し、どんどん批評してほしい。なお、得票数がしめ切り時に25通をこえていないものはチャートには入れていない。今後ソフトを購入するときの参考にしてほしい。

暑かった夏休みも終わり、いよいよ２学期に突入。ゲームをする時間も少なくなるけど、９月も注目作がいくつか発売されるので、ウズウズしてる人もいるのでは？

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | ジャンル | メーカー | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルファンタジーⅥ | RPG | スクウェア | 9.2935 |
| 2 | 4 | ファイアーエムブレム～紋章の謎 | SLG | 任天堂 | 9.1113 |
| 3 | 5 | ダービースタリオンⅡ | SLG | アスキー | 9.0817 |
| 4 | 3 | スーパーメトロイド | ACT | 任天堂 | 9.0800 |
| 5 | 6 | Ｊリーグエキサイトステージ'94 | SPT | エポック社 | 9.0719 |
| 6 | － | F-1 GRAND PRIX PARTⅢ | RAC | ビデオシステム | 9.0690 |
| 7 | 2 | ファーストクィーン～オルニック戦記 | SLG+RPG | カルチャーブレーン | 9.0656 |
| 8 | 7 | ファイナルファンタジーⅤ | RPG | スクウェア | 9.0537 |
| 9 | 8 | 実況パワフルプロ野球'94 | SPT | コナミ | 9.0519 |
| 10 | 11 | 真・女神転生Ⅱ | RPG | アトラス | 8.9929 |
| 11 | 10 | 大航海時代Ⅱ | SLG | 光栄 | 8.9867 |
| 12 | 12 | ウイニングポスト | SLG | 光栄 | 8.9851 |
| 13 | 13 | 伝説のオウガバトル | SLG | クエスト | 8.9403 |
| 14 | 15 | スーパーロボット大戦ＥＸ | SLG | バンプレスト | 8.9364 |
| 15 | 14 | 第３次スーパーロボット大戦 | SLG | バンプレスト | 8.9286 |
| 16 | 9 | いただきストリート２～ネオンサインはバラ色に | TAB | エニックス | 8.9251 |
| 17 | 16 | ストリートファイターⅡ | ACT | カプコン | 8.9014 |
| 18 | 17 | ガイア幻想紀 | A/R | エニックス | 8.8905 |
| 19 | 18 | すーぱーぷよぷよ | PUZ | バンプレスト | 8.8508 |
| 20 | 20 | ドラゴンクエストⅤ～天空の花嫁 | RPG | エニックス | 8.8492 |
| 21 | 34 | スーパーストリートファイターⅡ | ACT | カプコン | 8.8462 |
| 22 | 21 | ストリートファイターⅡターボ | ACT | カプコン | 8.8352 |
| 23 | 19 | スーパーファイヤープロレスリングⅢ～FINAL BOUT | SPT | ヒューマン | 8.8253 |
| 24 | 22 | 重装機兵ヴァルケン | ACT | メサイヤ | 8.8191 |
| 25 | 23 | 三國志Ⅲ | SLG | 光栄 | 8.7836 |
| 26 | 25 | ドラッキーの草やきう | SPT | イマジニアズーム | 8.7651 |
| 27 | 24 | ヒューマン・グランプリ２ | RAC | ヒューマン | 8.7500 |
| 27 | － | ラッシング・ビート修羅 | ACT | ジャレコ | 8.7500 |
| 29 | 27 | トルネコの大冒険～不思議のダンジョン | RPG | チュンソフト | 8.7493 |
| 30 | 26 | ロマンシング サ・ガ２ | RPG | スクウェア | 8.7428 |
| 31 | 29 | F-1 GRAND PRIX PARTⅡ | RAC | ビデオシステム | 8.7337 |
| 32 | 28 | 負けるな！魔剣道 | ACT | データム・ポリスター | 8.7284 |
| 33 | 31 | スーパーファミリーテニス | SPT | ナムコ | 8.7172 |
| 34 | 32 | 真・女神転生 | RPG | アトラス | 8.7118 |
| 35 | 30 | エストポリス伝記 | RPG | タイトー | 8.6941 |
| 36 | 36 | がんばれゴエモン２～奇天烈将軍マッギネス | ACT | コナミ | 8.6897 |
| 37 | 33 | ウィザードリィⅤ～災禍の中心 | RPG | アスキー | 8.6891 |
| 38 | 35 | 太閤立志伝 | SLG | 光栄 | 8.6769 |
| 39 | 37 | メタルマックス２ | RPG | データイースト | 8.6732 |
| 40 | 38 | 奇々怪界～謎の黒マント | ACT | ナツメ | 8.6614 |
| 41 | 39 | スーパーテトリス２＋ボンブリス限定版 | PUZ | BPS | 8.6341 |
| 42 | 43 | テトリス武闘外伝 | PUZ | BPS | 8.6250 |
| 43 | 41 | R・TYPEⅢ | SHT | アイレム | 8.6222 |
| 44 | 44 | スーパーマリオカート | RAC | 任天堂 | 8.6178 |
| 45 | 40 | へべれけのぽぷーん | PUZ | サンソフト | 8.6122 |
| 46 | 47 | クラシック・ロード | SLG | ビクターエンタテインメント | 8.6104 |
| 47 | 55 | アレサ | RPG | やのまん | 8.6098 |
| 48 | 46 | テクモスーパーNBAバスケットボール | SPT | テクモ | 8.6090 |
| 49 | 45 | 信長の野望・覇王伝 | SLG | 光栄 | 8.6054 |
| 50 | 42 | ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ | RPG | エニックス | 8.5990 |
| 51 | 51 | アルバートオデッセイ | RPG | サンソフト | 8.5780 |
| 52 | 48 | サラブレッドブリーダー | SLG | ヘクト | 8.5765 |

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

## 今回の新着ソフト

### 6位 F-1GRAND PRIX PARTⅢ

ビデオシステム／RAC／16M／１人プレイのみ／'94年４月22日発売／9,900円

全投票平均 9.0690

■はじめてやったときは操作するのがむずかしく、とてもつまらなかったが、なれてくると病みつきになってしまう。（東京都・清水雅也）

■とにかくストーリーモードはハマル！ じわじわチームが強くなっていくのがいい。ひとつ不満なのは、画面に他車がいっぱいになると、極端にスローになるところ。（東京都・藤田門二）

■Ｆ－１をよく知らない人にはセッティングがむずかしい。（大分県・大野寿之）

■前作より操作しづらくなった。マニアックになりすぎ。（埼玉県・近藤剛）

■このシリーズはモナコグランプリだけが、異常なほどむずかしい。（神奈川県・近藤寛）

■マシンのセッティングが多いのはよい。しかし、スピードになれると、あきてしまう。（島根県・高橋祥吾）

### 27位 ラッシング・ビート修羅

ジャレコ／ACT／16M／対戦時のみ４人同時プレイ可能／'93年12月17日発売／9,700円

全投票平均 8.7500

■キャラが小さくて迫力不足の気がしないでもないが、ストーリーが分岐したり、超必殺技などのおもしろい試みがあって楽しい。（青森県・北沢広良）

■これは格闘アクションの型を借りたアドベンチャーではないだろうか？ しかし格闘アクションの部分だけを見ても前２作とは比較にならないほど熱い！ カラーエディット機能がこれまた熱い！(笑)（神奈川県・津田仁）

■４人同時のバトルロイヤルが燃える！ キャラの小ささが気にならないほど白熱するぞ！（兵庫県・仲徳正）

■「ラッシング・ビート乱」のほうがぜんぜんよかった。キャラクターの動きがよく遅くなってしまう。（東京都・仁神友和）

■必殺技はかっこいいんだけど……すぐあきてしまう。（岐阜県・小林良成）

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | ジャンル | メーカー | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|---|
| 53 | 49 | アースライト | SLG | ハドソン | 8.5745 |
| 54 | 52 | ファイナルファンタジーⅣ | RPG | スクウェア | 8.5683 |
| 55 | 53 | ゼルダの伝説～神々のトライフォース | A/R | 任天堂 | 8.5617 |
| 56 | 49 | ソウル＆ソード | RPG | ザムス | 8.5556 |
| 57 | 54 | ソニックウイングス | SHT | ビデオシステム | 8.5479 |
| 58 | 56 | エアーマネジメントⅡ～航空王をめざせ | SLG | 光栄 | 8.5294 |
| 59 | 57 | Pop'nツインビー | SHT | コナミ | 8.5111 |
| 60 | 59 | 早指し　二段森田将棋 | TAB | セタ | 8.5088 |
| 61 | 61 | スーパーファミスタ 3 | SPT | ナムコ | 8.5000 |
| 62 | 59 | ロックマンX | ACT | カプコン | 8.4867 |
| 63 | 67 | 超時空要塞マクロス～スクランブルバルキリー | SHT | ザムス | 8.4865 |
| 64 | 62 | 魍魎戦記MADARA2 | RPG | コナミ | 8.4821 |
| 65 | 63 | シルヴァ・サーガ 2 | RPG | セタ | 8.4795 |
| 66 | 68 | ヘラクレスの栄光Ⅲ～神々の沈黙 | RPG | データイースト | 8.4783 |
| 67 | 65 | スーパーフォーメーションサッカー 2 | SPT | ヒューマン | 8.4701 |
| 68 | 66 | スーパーファイヤープロレスリング 2 | SPT | ヒューマン | 8.4611 |
| 69 | 68 | パロディウスだ！ | SHT | コナミ | 8.4426 |
| 70 | 69 | イーハトーヴォ物語 | RPG | ヘクト | 8.4255 |
| 71 | 79 | モンスターメーカー 3～光の魔術士 | RPG | ソフエル | 8.4146 |
| 72 | 71 | スーパーファミスタ 2 | SPT | ナムコ | 8.4053 |
| 73 | 72 | スーパーフォーメーションサッカー | SPT | ヒューマン | 8.4038 |
| 74 | 59 | SDガンダムGX | SLG | バンダイ | 8.4000 |
| 75 | 73 | スーパーパワーリーグ | SPT | ハドソン | 8.3913 |
| 76 | 75 | レナス～古代機械の記憶 | RPG | アスミック | 8.3791 |
| 77 | 74 | 聖剣伝説 2 | A/R | スクウェア | 8.3784 |
| 78 | 75 | スターフォックス | SHT | 任天堂 | 8.3747 |
| 79 | 79 | 美少女戦士セーラームーンR | ACT | バンダイ | 8.3673 |
| 80 | 80 | スーパーテトリス 2＋ボンブリス | PUZ | BPS | 8.3668 |
| 81 | 81 | 全日本プロレス'～世界最強タッグ | SPT | メサイヤ | 8.3654 |
| 82 | 78 | タイニートゥーンアドベンチャーズ | ACT | コナミ | 8.3621 |
| 83 | 83 | スーパー桃太郎電鉄Ⅱ | TAB | ハドソン | 8.3539 |
| 84 | 82 | スーパーマリオコレクション | ACT | 任天堂 | 8.3525 |
| 85 | 84 | アラジン | ACT | カプコン | 8.3509 |
| 86 | 86 | アクスレイ | SHT | コナミ | 8.3344 |
| 87 | 85 | ブレス オブ ファイア～竜の戦士 | RPG | カプコン | 8.3333 |
| 87 | 77 | 弁慶外伝～沙の章 | RPG | サンソフト | 8.3333 |
| 87 | 89 | マスターズ・遥かなるオーガスタ 2 | SPT | ティーアンドイーソフト | 8.3333 |
| 90 | 87 | コズモギャング ザ パズル | PUZ | ナムコ | 8.3125 |
| 91 | 88 | スーパー信長の野望・武将風雲録 | SLG | 光栄 | 8.3109 |
| 92 | 91 | 魂斗羅スピリッツ | ACT | コナミ | 8.3003 |
| 93 | 95 | ソングマスター | RPG | やのまん | 8.3000 |
| 94 | 90 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ | RPG | エポック社 | 8.2987 |
| 95 | 93 | エキゾースト・ヒート～F-1ドライバーへの軌跡 | RAC | セタ | 8.2958 |
| 96 | 92 | ドラゴンボールZ～超武闘伝 2 | ACT | バンダイ | 8.2899 |
| 97 | 94 | スーパーボンバーマン | ACT | ハドソン | 8.2741 |
| 98 | 113 | イースⅣ～マスク・オブ・ザ・サン | A/R | トンキンハウス | 8.2571 |
| 99 | 98 | Xak | A/R | サンソフト | 8.2333 |
| 100 | 100 | 提督の決断 | SLG | 光栄 | 8.2303 |
| 101 | 99 | 美少女雀士スーチーパイ | TAB | ジャレコ | 8.2250 |
| 102 | 101 | 決戦！ドカポン王国Ⅳ | TAB | アスミック | 8.2195 |
| 103 | 96 | スーパーボンバーマン 2 | ACT | ハドソン | 8.2188 |
| 104 | 102 | 全日本プロレス | SPT | メサイヤ | 8.2133 |
| 105 | 103 | ヒューマン・グランプリ | RAC | ヒューマン | 8.2121 |
| 106 | 104 | ジャングルウォーズ 2～古代魔法アティモスの謎 | RPG | ポニーキャニオン | 8.2105 |
| 106 | 104 | スーパー蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史 | SLG | 光栄 | 8.2105 |
| 108 | 106 | スーパーキックオフ | SPT | ミサワエンターテインメント | 8.2000 |
| 109 | 108 | ヒーロー戦記～プロジェクトオリュンポス | RPG | バンプレスト | 8.1942 |
| 110 | 109 | F-ZERO | RAC | 任天堂 | 8.1864 |
| 111 | 110 | 半熟英雄～ああ、世界よ半熟なれ…!! | SLG | スクウェア | 8.1849 |
| 112 | 107 | 餓狼伝説 2～新たなる闘い | ACT | タカラ | 8.1830 |
| 113 | 111 | 弟切草 | NOV | チュンソフト | 8.1825 |
| 114 | 112 | キャプテン翼Ⅳ～プロのライバルたち | SLG | テクモ | 8.1823 |
| 115 | 97 | ツインビー～レインボーベルアドベンチャー | ACT | コナミ | 8.1731 |
| 116 | 117 | ソード・ワールドSFC | RPG | ティーアンドイーソフト | 8.1593 |
| 117 | 115 | スーパーファイヤープロレスリング | SPT | ヒューマン | 8.1441 |
| 118 | 116 | ワールドサッカー | SPT | ココナッツジャパン | 8.1373 |
| 119 | 120 | GS美神～除霊師はナイスバディ | ACT | バナレックス・バンダイ | 8.1304 |
| 120 | 118 | らんま 1/2～爆烈乱闘篇 | ACT | メサイヤ | 8.1262 |

※このチャートでは、たとえ発売ずみのソフトでも、集計時に投票数が25票に満たないソフトは掲載していません。ご了承ください。

## 216位 アルカエスト

スクウェア／ACT／8M+P.W.／1人プレイのみ／'93年12月17日発売／8,800円

全投票平均 7.5926

■いろいろな技を使い分けて敵を攻撃したり、アイテムを手に入れて迷宮のしかけを解いたりするのが、やさしすぎず、むずかしすぎずという感じでよい。（栃木県・北條智子）

■スピード感があり、アクションも爽快でよい。ただし、RPG要素がプレイヤーを混乱させてしまうかも……。（岐阜県・松嶋和代）

■このゲームはすごくリアルで操作はかんたんだが、動かしにくかった。（大阪府・日比勝巳）

■キャラの動きなどがよかった。でも難易度のバランスが悪いのが気になった。（埼玉県・飯塚龍太郎）

■このゲームはすぐあきた。むずかしいし、単調だし、あまり魅力が感じられなかった。（神奈川県・大山裕一）

## 今週のTOP20

今回の集計期間に限定して投票数10通以上を獲得したソフトの投票平均点ランキング。下の得票数ランキングと見比べてみるとおもしろいぞ。

| 順位 | タイトル | 投票平均 |
|---|---|---|
| 1 | ファイアーエムブレム～紋章の謎 | 9.5652 |
| 2 | 伝説のオウガバトル | 9.4444 |
| 3 | 真・女神転生Ⅱ | 9.2500 |
| 4 | ガイア幻想紀 | 9.2222 |
| 5 | ファイナルファンタジーⅣ | 9.1429 |
| 6 | Jリーグエキサイトステージ'94 | 9.1053 |
| 7 | 実況パワフルプロ野球'94 | 9.0909 |
| 8 | スーパーストリートファイターⅡ | 9.0789 |
| 9 | トルネコの大冒険 | 9.0769 |
| 10 | ドラゴンクエストⅤ | 9.0625 |
| 11 | ダービースタリオンⅡ | 9.0588 |
| 12 | ファイナルファンタジーⅤ | 8.9231 |
| 13 | スーパーメトロイド | 8.7778 |
| 14 | ファイナルファンタジーⅥ | 8.6800 |
| 15 | すーぱーぷよぷよ | 8.5882 |
| 16 | ファーストクィーン | 8.5000 |
| 17 | 弟切草 | 8.1667 |
| 18 | ロマンシング サ・ガ 2 | 8.0625 |
| 19 | ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ | 7.4286 |
| 20 | いただきストリート 2 | 7.3333 |

## 得票数TOP20

集計期間中の得票数のみで見たソフトのランキング。いまいちばん関心を集めているソフトがわかるぞ。

①ファイナルファンタジーⅥ
②スーパーストリートファイターⅡ
③ファイアーエムブレム～紋章の謎
④Jリーグエキサイトステージ'94
⑤すーぱーぷよぷよ
⑥ダービースタリオンⅡ
⑦ドラゴンクエストⅤ
⑧ロマンシング サ・ガ 2
⑨トルネコの大冒険
⑩ファイナルファンタジーⅤ
⑪いただきストリート 2
⑫実況パワフルプロ野球'94
⑬ガイア幻想紀
⑭スーパーメトロイド
⑮伝説のオウガバトル
⑯真・女神転生Ⅱ
⑰ファーストクィーン
⑱ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
⑲ファイナルファンタジーⅣ
⑳弟切草

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | ジャンル | メーカー | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|---|
| 121 | 119 | セプテントリオン | ADV | ヒューマン | 8.1139 |
| 122 | 120 | リーディングカンパニー | SLG | 光栄 | 8.0909 |
| 123 | 122 | スーパーF-1サーカス 2 | RAC | 日本物産 | 8.0833 |
| 124 | 123 | 超魔界大戦どらぼっちゃん | A/R | ナグザット | 8.0769 |
| 125 | 124 | T.M.N.T.タートルズインタイム | ACT | コナミ | 8.0753 |
| 126 | 125 | スーパーアレスタ | SHT | 東宝 | 8.0707 |
| 127 | 126 | キャプテン翼Ⅲ～皇帝の挑戦 | SLG | テクモ | 8.0681 |
| 128 | 114 | シムアント | SLG | イマジニア | 8.0652 |
| 129 | 127 | 新・桃太郎伝説 | RPG | ハドソン | 8.0619 |
| 130 | 128 | ナムコットオープン | SPT | ナムコ | 8.0597 |
| 131 | 129 | スーパー三國志Ⅱ | SLG | 光栄 | 8.0594 |
| 132 | 130 | ナグザットスーパーピンボール邪鬼破壊 | TAB | ナグザット | 8.0588 |
| 133 | 131 | Ｊリーグサッカープライムゴール | SPT | ナムコ | 8.0580 |
| 134 | 132 | WWFロイヤルランブル | SPT | アクレイムジャパン | 8.0455 |
| 135 | 133 | ファイナルファイト 2 | ACT | カプコン | 8.0416 |
| 136 | 134 | スーパーファミスタ | SPT | ナムコ | 8.0300 |
| 137 | 138 | アウター・ワールド | ACT | ビクターエンタテインメント | 8.0278 |
| 137 | 135 | 神聖紀オデッセリア | RPG | ビック東海 | 8.0278 |
| 139 | 131 | アメージング・テニス | SPT | パックインビデオ | 8.0196 |
| 140 | 138 | 幽☆遊☆白書 | ETC | ナムコ | 8.0093 |
| 141 | 139 | スーパーエアダイバー | SLG | アスミック | 8.0000 |
| 141 | 139 | BATMAN RETURNS | ACT | コナミ | 8.0000 |
| 141 | 139 | ポピュラス 2 | SLG | イマジニア | 8.0000 |
| 141 | 139 | ラスベガスドリーム | TAB | イマジニア | 8.0000 |
| 145 | 143 | ダンジョン・マスター | RPG | ビクターエンタテインメント | 7.9986 |
| 146 | 144 | 白熱プロ野球ガンバリーグ'93 | SPT | EPIC・ソニーレコード | 7.9891 |
| 147 | 145 | ぎゅわんぶらあ自己中心派～麻雀皇位戦 | TAB | パルソフト | 7.9851 |
| 148 | 146 | スーパーカチャポンワールドSDガンダムX | SLG | ユタカ・バンダイ | 7.9840 |
| 149 | 147 | スーパーブラックバス | SLG | ホット・ビィ | 7.9756 |
| 150 | 150 | ワイルドトラックス | RAC | 任天堂 | 7.9730 |
| 151 | 148 | スーパー信長の野望全国版 | SLG | 光栄 | 7.9697 |
| 151 | 148 | ワイアラエの奇蹟 | SPT | ティーアンドイーソフト | 7.9697 |
| 153 | 151 | 横山光輝三国志 | SLG | エンジェル | 7.9659 |
| 154 | 152 | スーパー大航海時代 | SLG | 光栄 | 7.9552 |
| 155 | 153 | 史上最強のクイズ王決定戦スーパー | QIZ | ヨネザワPR21 | 7.9375 |
| 156 | 154 | ミッキーのマジカルアドベンチャー | ACT | カプコン | 7.9371 |
| 157 | 155 | モノポリー | TAB | トミー | 7.9355 |
| 158 | 158 | ウルティマⅥ～偽りの予言者 | RPG | ポニーキャニオン | 7.9323 |
| 159 | 156 | スーパーニチブツマージャン | TAB | 日本物産 | 7.9286 |
| 160 | 159 | ドラゴンボールＺ～超武闘伝 | ACT | バンダイ | 7.9180 |
| 161 | 160 | 斬Ⅱスピリッツ | SLG | ウルフ・チーム | 7.9139 |
| 162 | 161 | プロフットボール'93 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 7.9130 |
| 163 | 162 | スーパーF-1サーカスリミテッド | RAC | 日本物産 | 7.9032 |
| 164 | 163 | プリンス・オブ・ペルシャ | ACT | メサイヤ | 7.8989 |
| 165 | 156 | トップレーサー 2 | RAC | ケムコ | 7.8966 |
| 165 | 164 | プロ麻雀　極 | TAB | アテナ | 7.8966 |
| 167 | 166 | ソウルブレイダー | A/R | エニックス | 7.8906 |
| 168 | 165 | スーパー麻雀大会 | TAB | 光栄 | 7.8841 |
| 169 | 168 | スーパーバレーⅡ | SPT | ビデオシステム | 7.8763 |
| 170 | 169 | スーパーチャイニーズワールド 2 | A/R | カルチャーブレーン | 7.8750 |
| 171 | 167 | 龍虎の拳 | ACT | ケイアミューズメントリース | 7.8727 |
| 172 | 170 | F-1 GRAND PRIX | RAC | ビデオシステム | 7.8622 |
| 173 | 171 | ロマンシング サ・ガ | RPG | スクウェア | 7.8584 |
| 174 | 172 | ナイジェルマンセルF-1チャレンジ | RAC | インフォコム | 7.8571 |
| 175 | 173 | ラッシング・ビート乱 | ACT | ジャレコ | 7.8506 |
| 176 | 174 | スピンディジーワールド | ACT | アスキー | 7.8387 |
| 177 | 175 | ヨッシーのクッキー | PUZ | BPS | 7.8305 |
| 178 | 177 | ヨーロッパ戦線 | SLG | 光栄 | 7.8182 |
| 179 | 178 | スーパースコープ+スーパースコープ 6 | SHT | 任天堂 | 7.8125 |
| 180 | 179 | ファイナルファイト・ガイ | ACT | カプコン | 7.8089 |
| 181 | 180 | ドラえもん～のび太と妖精の国 | ACT | エポック社 | 7.8077 |
| 182 | 182 | 美少女戦士セーラームーン | ACT | エンジェル | 7.7927 |
| 183 | 206 | ノイギーア～海と風の鼓動 | A/R | ウルフ・チーム | 7.7879 |
| 184 | 183 | マリオペイント | ETC | 任天堂 | 7.7864 |
| 185 | 184 | GP-1 | RAC | アトラス | 7.7857 |
| 186 | 181 | カードマスター～リムサリアの封印 | RPG | HAL研究所 | 7.7844 |
| 187 | 186 | スーパーロイヤルブラッド | SLG | 光栄 | 7.7826 |

※初登場のソフトは平均点がやや高めになる傾向があります。初登場後、３～４号後の平均点がより信頼できるものになります。

## そのほか欄外の声

【スーパー倉庫番】テトリスばかりやっている人、たまにはほかのパズルゲームもやってみよう。おもしろいぞ。
（秋田県・佐々木潤）

【ファイアーエムブレム～紋章の謎】ギャー！　また死んだー！　おのれ許さんぞアストリア！　リセット！
（兵庫県・広瀬由香）

【白熱プロ野球'94ガンバリーグ３】ＦＡ導入でチームに愛着がなくなったいま、オリジナルチームで遊ぶのがいちばん楽しい。
（神奈川県・斉藤励）

【がんばれゴエモン２】おみっちゃんは嫌がっていたけど、私はあのうさぎの衣装がみょうに気に入ってしまった。
（徳島県・須賀由紀子）

【ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ】友だちから借りてⅠをやったのだが、借りるとき「１日で返すから」と口走ってしまい、５時間半もかけて必死になってしまった。
（岡山県・納富裕貴）

【エストポリス伝記】愛にうとい人は、やってもあまり感動しないと思う。なんてったって、この私がその１人だ。
（宮城県・矢部麻美子）

【シムシティー】「シムワールド」を出してほしい。世界征服したいから……。
（長崎県・松竹潤弥）

## ゲ　ー　ム　目　安　箱

### 今回の訴状：ファイナルファンタジーVI

★グラフィックがすごい!!　ティナや幻獣を守るときのSLGがおもしろい。まさかフィールドを歩くとき、あのようになるとは思わなかった。しかし、音楽は悪くはないが、最初から元気がない。　（兵庫県・土井彰洋）

★さすがにソフトとしてのできがよかったが、街の名前がややこしかったし、パーティーが別れまくって、解き終わってもあまり印象に残らなかった。　（大阪府・若林恵）

★今回のメテオは画面外の自分までダメージを受けそうでコワイ。内容が盛りだくさんで、散漫になっていないのがスゴイ。ただひとつ難をいえば、召喚魔法の演出がⅤと比べて地味な気がする。　（神奈川県・戸島貴之）

★演出についてはＲＯＭカセットでここまでできれば大満足だ。しかし同形異色のモンスターが多くいるうえに、ダンジョンも小さくなってしまった。Ⅶを出すならやはりこういう基本を大事にしてほしい。　（京都府・田村譲）

## 編集部評

昨年の12月に発売されたソフト２本が、９カ月弱の潜伏期間をへてついにチャート・イン。寄せられた投票ハガキを見る限りでは、「ラッシング・ビート修羅」は格闘アクションファン、「アルカエスト」は女性ファンからの着実な支持を受けてきたようだ。有効投票数25票に届かないまま投票がストップすることが多い最近のソフトのなかでは、貴重な存在といえる。

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | ジャンル | メーカー | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|---|
| 188 | 187 | 46億年物語～はるかなるエデンへ | ACT | ゲームプラン・にじゅういち | 7.7677 |
| 189 | 188 | テレビアニメ スラムダンク | SPT | バンダイ | 7.7576 |
| 190 | 189 | Might&MagicBOOK II | RPG | ロジーク | 7.7500 |
| 190 | 189 | ワールドヒーローズ | ACT | サンソフト | 7.7500 |
| 192 | 191 | ロイヤルコンクエスト | SLG | ジャレコ | 7.7333 |
| 193 | 176 | アクトレイザー 2 ～沈黙への聖戦 | ACT | エニックス | 7.7308 |
| 194 | 192 | エキゾースト・ヒート | RAC | セタ | 7.7221 |
| 195 | 193 | バトル・マスター～究極の戦士たち | ACT | 東芝EMI | 7.7200 |
| 196 | 185 | マッスルボマー | ACT | カプコン | 7.7179 |
| 197 | 194 | エアーマネジメント～大空に賭ける | SLG | 光栄 | 7.7171 |
| 198 | 195 | リーサルエンフォーサーズ | SHT | コナミ | 7.7097 |
| 199 | 196 | エルナード | RPG | ゲームプラン・にじゅういち | 7.6944 |
| 200 | 197 | フライングヒーローぶぎゅるーの大冒険 | SHT | ソフエル | 7.6923 |
| 201 | 198 | スーパーマリオワールド | ACT | 任天堂 | 7.6866 |
| 202 | 199 | サイコドリーム | ACT | RIOT | 7.6809 |
| 203 | 200 | らんま１／２～町内激闘篇 | ACT | メサイヤ | 7.6691 |
| 204 | 201 | DEAD DANCE | ACT | ジャレコ | 7.6667 |
| 204 | 201 | ロックンロールレーシング | RAC | ナムコ | 7.6667 |
| 206 | 203 | デビルズコース | SPT | ティーアンドイーソフト | 7.6522 |
| 207 | 204 | 少年アシベ～ゴマちゃんのゆうえんち大冒険 | ACT | タカラ | 7.6471 |
| 208 | 205 | 大戦略エキスパート | SLG | アスキー | 7.6466 |
| 209 | 208 | 新世紀GPXサイバーフォーミュラ | RAC | タカラ | 7.6449 |
| 210 | 207 | ロードランナーVSワイリーコヨーテ | ACT | サンソフト | 7.6429 |
| 211 | 209 | スーパーパン | ACT | カプコン | 7.6346 |
| 212 | 210 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 | RPG | エポック社 | 7.6336 |
| 213 | 211 | コズモギャング ザ ビデオ | SHT | ナムコ | 7.6167 |
| 214 | 212 | グラディウスIII | SHT | コナミ | 7.6129 |
| 215 | 213 | 大爆笑人生劇場～ドキドキ青春編 | TAB | タイトー | 7.6078 |
| 216 | － | アルカエスト | ACT | スクウェア | 7.5926 |
| 217 | 214 | スーパーダンクショット | SPT | HAL研究所 | 7.5833 |
| 217 | 214 | パワーモンガー～魔将の謀略 | SLG | イマジニア | 7.5833 |
| 219 | 216 | エリア88 | SHT | カプコン | 7.5697 |
| 220 | 218 | 悪魔城ドラキュラ | ACT | コナミ | 7.5556 |
| 221 | 221 | レミングス | PUZ | サンソフト | 7.5438 |
| 222 | 219 | エルファリア | RPG | ハドソン | 7.5402 |
| 223 | 220 | バイオメタル | SHT | アテナ | 7.5385 |
| 224 | 222 | スーパー大相撲～熱戦大一番 | SPT | ナムコ | 7.5333 |
| 225 | 217 | 魔神転生 | SLG | アトラス | 7.5250 |
| 226 | 223 | デュアルオーブ～聖霊珠伝説 | RPG | アイマックス | 7.5200 |
| 227 | 224 | 実戦パチスロ必勝法 | TAB | サミー | 7.5000 |
| 228 | 225 | スーパー将棋 | TAB | アイマックス | 7.4742 |
| 229 | 226 | 超魔界村 | ACT | カプコン | 7.4726 |
| 230 | 227 | がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻 | ACT | コナミ | 7.4394 |
| 231 | 228 | ペブルビーチの波濤 | SPT | ティーアンドイーソフト | 7.4352 |
| 232 | 229 | つっぱり大相撲～立身出世編 | SPT | テクモ | 7.4348 |
| 233 | 230 | ロードモナーク | SLG | エポック社 | 7.4211 |
| 234 | 231 | ファランクス | SHT | ケムコ | 7.4000 |
| 235 | 232 | バレーボールTWIN | SPT | トンキンハウス | 7.3833 |
| 236 | 233 | ミスティッククエスト | RPG | スクウェア | 7.3718 |
| 237 | 234 | ドラゴンボールZ～超サイヤ伝説 | RPG | バンダイ | 7.3629 |
| 238 | 235 | スーパー競馬 | SLG | アイマックス | 7.3600 |
| 239 | 236 | SDガンダム外伝ナイトガンダム物語～大いなる遺産 | RPG | エンジェル | 7.3471 |
| 240 | 237 | プロフットボール | SPT | イマジニア | 7.3368 |
| 241 | 238 | シムシティー | SLG | 任天堂 | 7.3279 |
| 242 | 239 | ザ・グレイトバトルIII | ACT | バンプレスト | 7.3226 |
| 242 | 239 | 樹帝戦紀 | SLG | エニックス | 7.3226 |
| 244 | 241 | ウルトラセブン | ACT | バンダイ | 7.2979 |
| 245 | 242 | パチ夫くんスペシャル | TAB | ココナッツジャパン | 7.2973 |
| 246 | 243 | スーパーカップサッカー | SPT | ジャレコ | 7.2817 |
| 247 | 244 | オセロワールド | TAB | ツクダオリジナル | 7.2814 |
| 248 | 245 | アメリカ横断ウルトラクイズ | QIZ | トミー | 7.2766 |
| 249 | 246 | くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合！ | SPT | テクノスジャパン | 7.2745 |
| 250 | 247 | パチンコ物語～パチスロもあるでよ!! | TAB | ケイエスエス | 7.2619 |
| 251 | 248 | バトルブレイズ | ACT | サミー工業 | 7.2613 |
| 252 | 249 | 甲竜伝説ヴィルガスト～消えた少女 | RPG | バンダイ | 7.2434 |
| 253 | 250 | ファイナルファイト | ACT | カプコン | 7.2362 |
| 254 | 251 | 甲子園 2 | SPT | ケイアミューズメントリース | 7.2326 |

## ホンダべるのがキラリと光るソフトを探る

### ときには野に咲くスミレのように

### トップレーサー

レースゲームは大まかに２タイプに分けられると思う。ひとつは、データなどにこだわってリアルさを打ち出すシミュレーションタイプ。もうひとつは、多少フィクション性が出てきても、スピード感や操作性のよさにこだわったアクションタイプだ。SFCでリリースされているレースものは、Ｆ１をテーマにしたものが多いこともあってSLGタイプが目立つが、この「トップレーサー」をはじめとしたACTタイプも健闘している。

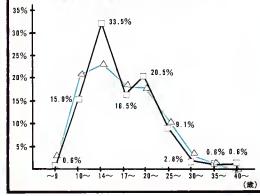
「トップレーサー」が実在のレースを題材にしているのかどうかは確認できないが、私にはまるっきりフィクションのように思える。セッティングの必要のない、みんな同じ条件のハコ（屋根付きの４輪のこと）で、細かいことは気にせずに公道をカッ飛ばす。いかにもアメリカらしい、おおらかでアバウトなおもしろさがここにある。後半戦になると、ガス欠だけには気をつけなければならないが、それがまた適度な緊張感となっていい。

コースの数も多く、なによりスピード感が楽しい。アップダウンが激しく、まるでジェットコースターのような感覚。レースもののBGMとは思えないノリの曲も、そのめくるめくスピードにピッタリのクレージー加減だ。

今回のコトバ：祝！トップレーサー２チャートイン

## 骨までしゃぶれ！AGC研究室

### 第20回 投票者の年齢層を分析する

さまざまな読者の人たちからの評価をいただいているAGCだが、じつはその投票者層には一定の傾向がある。下のグラフは、今回投票してくれた読者の年齢別分布率だが（ちなみに、青色の線は最新のアンケートハガキにもとづく本誌の読者全体の分布率）、14～16歳と20～24歳が突出しているのだ。この結果を見ると、ソフトに対する関心が高いのはだいたい中学生と大学生ということになるが、やはり受験をひかえた高校生よりも精神的ゆとりがあるということなのだろうか。しかし、AGCの評価全体を偏ったものにしないためにも、高校生の読者のみなさんも積極的に投票してほしいと思う。

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | ジャンル | メーカー | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|---|
| 255 | 252 | サンリオワールドスマッシュボール | ACT | キャラクターソフト | 7.2308 |
| 256 | 253 | スーパーF-1サーカス | RAC | 日本物産 | 7.2294 |
| 257 | 254 | PGAツアーゴルフ | SPT | イマジニア | 7.2222 |
| 258 | 255 | 遙かなるオーガスタ | SPT | ティーアンドイーソフト | 7.2174 |
| 259 | 256 | パイロットウイングス | SLG | 任天堂 | 7.2165 |
| 260 | 257 | 北斗の拳5～天魔流星伝 哀・絶章 | RPG | 東映動画 | 7.2022 |
| 261 | 258 | 大相撲魂 | SPT | タカラ | 7.2000 |
| 261 | 258 | デザート・ストライク～リターン・オブ・ザ・ガルフ | SHT | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 7.2000 |
| 263 | 260 | 対決!!ブラスナンバーズ | ACT | レーザーソフト | 7.1923 |
| 264 | 261 | 初代熱血硬派くにおくん | A/R | テクノスジャパン | 7.1893 |
| 265 | 262 | ゲゲゲの鬼太郎～復活!!天魔大王 | ACT | バンダイ | 7.1786 |
| 266 | 263 | バトルコマンダー～八武衆修羅の兵法 | SLG | バンプレスト | 7.1726 |
| 267 | 264 | 2020年スーパーベースボール | SPT | ケイアミューズメントリース | 7.1481 |
| 268 | 265 | スーパーオフロード | RAC | パックインビデオ | 7.1373 |
| 269 | 267 | ウルトラベースボール実名版 | SPT | カルチャーブレーン | 7.1250 |
| 270 | 268 | 鈴木亜久里のF-1スーパードライビング | RAC | ロジーク | 7.1059 |
| 271 | 269 | マリオとワリオ | ACT | 任天堂 | 7.1039 |
| 272 | 270 | らんま1/2～朱猫団的秘宝 | RPG | 東宝・小学館プロダクション | 7.0937 |
| 273 | 271 | スペースバズーカ | SHT | 任天堂 | 7.0909 |
| 274 | 272 | ファイナルファンタジーⅣ～イージータイプ | RPG | スクウェア | 7.0903 |
| 275 | 274 | ワールドクラスラグビー | SPT | ミサワエンターテインメント | 7.0870 |
| 276 | 273 | サンドラの大冒険～ワルキューレとの出逢い | ACT | ナムコ | 7.0857 |
| 277 | 266 | SDガンダム外伝2～円卓の騎士 | RPG | ユタカ・バンダイ | 7.0676 |
| 278 | 277 | アクトレイザー | ACT | エニックス | 7.0424 |
| 279 | 276 | 3×3EYES～聖魔降臨伝 | RPG | ユタカ・バンダイ | 7.0413 |
| 280 | 275 | クレヨンしんちゃん | ACT | バンダイ | 7.0375 |
| 281 | 278 | スーパーテニス～ワールドサーキット | SPT | トンキンハウス | 7.0260 |
| 282 | 279 | 新日本プロレスリング超戦士IN闘強導夢 | SPT | バリエ | 7.0200 |
| 283 | 280 | ソニックブラストマン | ACT | タイトー | 7.0000 |
| 284 | 281 | パワーアスリート | ACT | 金子製作所 | 6.9714 |
| 285 | 282 | スーパープロフェッショナルベースボールⅡ | SPT | ジャレコ | 6.9706 |
| 286 | 283 | 白熱プロ野球ガンバリーグ | SPT | EPIC・ソニーレコード | 6.9476 |
| 287 | 284 | ジャンボ尾崎のホールインワン | SPT | HAL研究所 | 6.9462 |
| 288 | 285 | NBAプロバスケットボール～ブルズVSブレイザーズ | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 6.9048 |
| 289 | 287 | リターン・オブ・双截龍 | ACT | テクノスジャパン | 6.8857 |
| 290 | 288 | スーパーワギャンランド2 | ACT | ナムコ | 6.8824 |
| 291 | 289 | スマッシュT.V. | ACT | アスキー | 6.8378 |
| 292 | 290 | スーパー麻雀 | TAB | アイマックス | 6.8333 |
| 293 | 291 | キャメルトライ | ACT | タイトー | 6.8235 |
| 294 | 299 | パチンコウォーズ | TAB | ココナッツジャパン | 6.8158 |
| 295 | 286 | Jリーグスーパーサッカー | SPT | ハドソン | 6.8148 |
| 296 | 292 | スーパー上海ドラゴンズアイ | PUZ | ホット・ビィ | 6.8095 |
| 297 | 293 | 反省ザル・ジローくんの大冒険 | ACT | ナツメ | 6.8090 |
| 298 | 294 | SD機動戦士ガンダムV作戦始動 | ACT | エンジェル | 6.7903 |
| 299 | 295 | アストラルバウト | ACT | キングレコード | 6.7895 |
| 300 | 296 | スーパーウルトラベースボール | SPT | カルチャーブレーン | 6.7852 |
| 301 | 297 | アダムス・ファミリー | ACT | ミサワエンターテインメント | 6.7647 |
| 302 | 298 | ザ・グレイトバトルⅡラストファイターツイン | ACT | バンプレスト | 6.7623 |
| 303 | 300 | CBキャラウォーズ～失われたギャーグ | ACT | バンプレスト | 6.7353 |
| 304 | 301 | ラッシング・ビート | ACT | ジャレコ | 6.7239 |
| 305 | 302 | キング・オブ・ザ・モンスターズ | ACT | タカラ | 6.7206 |
| 306 | 303 | バトルサッカー～フィールドの覇者 | SPT | バンプレスト | 6.7200 |
| 307 | 305 | バズー!魔法世界 | RPG | ホット・ビィ | 6.7037 |
| 308 | 306 | トップレーサー | RAC | ケムコ | 6.6923 |
| 309 | 307 | 中嶋悟監修SUPER F-1 HERO | RAC | バリエ | 6.6471 |
| 310 | 309 | イースⅢ～ワンダラーズフロムイース | A/R | トンキンハウス | 6.6392 |
| 311 | 308 | スーパーバーディ・ラッシュ | SPT | データイースト | 6.6346 |
| 312 | 310 | ウォーリーをさがせ!～絵本の国の大冒険 | PUZ | トミー | 6.6250 |
| 313 | 311 | バルバロッサ | SLG | サミー工業 | 6.6154 |
| 314 | 304 | サイバーナイト | RPG | トンキンハウス | 6.6111 |
| 315 | 312 | ゆうゆのクイズでGO!GO! | QIZ | タイトー | 6.6094 |
| 316 | 313 | スーパーE.D.F. | SHT | ジャレコ | 6.6038 |
| 317 | 314 | S.T.G | SHT | アテナ | 6.5778 |
| 318 | 315 | ハットトリックヒーロー | SPT | タイトー | 6.5436 |
| 319 | 316 | ガデュリン | RPG | セタ | 6.5415 |
| 320 | 317 | パイプドリーム | PUZ | BPS | 6.5333 |
| 321 | 319 | スーパーボウリング | SPT | アテナ | 6.5106 |
| 322 | 320 | スーパープロフェッショナルベースボール | SPT | ジャレコ | 6.4732 |

# あいつがライバル

このコーナーでは、似たゲームで同じような順位にいるゲームをセレクトし、その特徴やちがいを分析する。より自分に合ったゲームを購入しよう。

## F-1 GRAND PRIX PARTⅡ

ビデオシステム/RAC/16M/'94年4月22日発売/9,900円

現在平均
**9.0690**

このゲームの特徴は、画面が真上から見た視点になっている点。多少前方の見通しは悪いものの、ドライブテクニックが自車の動きにハッキリと反映されるのが魅力だ。マシンセッティング項目は11種類。FOCA公認で、ドライバーやエンジンを入れかえたり、オリジナルのドライバーを作成することもできる。GPモードでは'91～'93年の年間スケジュールにそったレースも可能だ。

**VS**

## ヒューマングランプリ2

ヒューマン/RAC/8M+B.B.3/'93年12月24日発売/9,500円

現在平均
**8.7500**

車体の後ろから前方を見る疑似3Dタイプの視点で、画面を上下に分けての2P同時プレイが可能。ハンドルの操作方法が4タイプ用意され、自分に合った操作にできるのが特徴だ。またコンフィグでは敵車との接触判定を調整することもできる。マシンセッティング項目は9種類。上と同じくFOCA公認によりチーム、ドライバーとも実名で、オリジナルドライバーを作ることも可能だ。

# めざせ!チャートイン

## ●ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン

■タイトー■ACT
■'94年1月28日発売
■12M■9,300円

チャートイン予想日程
**10.3号後**

かつて業務用ゲームとして人気だった「ザ・ニンジャウォーリアーズ」のスーファミ版。とはいうものの、主人公が忍者タイプのアンドロイドという設定以外は完全なオリジナルで、キャラクターが3人に増え、投げ技や必殺技などがくわえられている。かんたんな操作で多彩なアクションが可能なこのゲームの制作はスーファミ版「奇々怪界」シリーズでおなじみのナツメが担当しており、ナツメらしい完成度の高いアクションゲームになっているが、オーソドックスすぎてインパクトに欠ける点や、かなり難易度が高めというのも同社らしいところだ。

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | ジャンル | メーカー | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|---|
| 323 | 321 | スーパーSWIV | SHT | ココナッツジャパン | 6.4545 |
| 324 | 322 | スーパーチャイニーズワールド | A/R | カルチャーブレーン | 6.4438 |
| 325 | 323 | マジックソード | ACT | カプコン | 6.4313 |
| 326 | 324 | 銀河英雄伝説 | SLG | 徳間書店インターメディア | 6.3929 |
| 327 | 326 | スカイミッション | SLG | ナムコ | 6.3855 |
| 328 | 325 | ダイナウォーズ～恐竜王国への大冒険 | ACT | アイレム | 6.3810 |
| 329 | 327 | うしおととら | ACT | ユタカ・バンダイ | 6.3750 |
| 330 | 328 | 餓狼伝説～宿命の闘い | ACT | タカラ | 6.3604 |
| 331 | 329 | 摩訶摩訶 | RPG | シグマ | 6.3375 |
| 332 | 330 | 初段森田将棋 | TAB | セタ | 6.3333 |
| 333 | 331 | ジョジョの奇妙な冒険 | RPG | コブラ・チーム | 6.3226 |
| 334 | 332 | EDONO牙 | ACT | マイクロワールド | 6.3000 |
| 335 | 334 | スーパー伊忍道・打倒信長 | RPG | 光栄 | 6.2941 |
| 336 | 333 | CACOMA KNIGHT | PUZ | データム・ポリスター | 6.2778 |
| 337 | 335 | 北斗の拳 6 | ACT | 東映動画 | 6.2568 |
| 338 | 336 | 高橋名人の大冒険島 | ACT | ハドソン | 6.2439 |
| 339 | 337 | まじかる☆タルるートくん～MAGIC ADVENTURE | ACT | バンダイ | 6.2320 |
| 340 | 338 | スーパーR･TYPE | SHT | アイレム | 6.2204 |
| 341 | 317 | ヨッシーのロードハンティング | SHT | 任天堂 | 6.1875 |
| 342 | 339 | JOE&MAC～戦え原始人 | ACT | データイースト | 6.1682 |
| 343 | 340 | NBAオールスターチャレンジ | SPT | アクレイムジャパン | 6.1429 |
| 344 | 341 | HOOK | ACT | EPIC･ソニーレコード | 6.1250 |
| 345 | 342 | スーパーワギャンランド | ACT | ナムコ | 6.1171 |
| 346 | 343 | 機動戦士ガンダムF91～フォーミュラー戦記0122 | SLG | バンダイ | 6.0710 |
| 347 | 344 | 機動装甲ダイオン | SHT | ビック東海 | 6.0625 |
| 348 | 345 | ウルトラマン | ACT | バンダイ | 6.0477 |
| 349 | 346 | 炎の闘球児ドッジ弾平 | SPT | サンソフト | 6.0250 |
| 350 | 347 | 飛龍の拳Sゴールデンファイター | ACT | カルチャーブレーン | 6.0083 |
| 351 | 348 | バトルドッジボール～闘球大激突! | SPT | バンプレスト | 6.0060 |
| 352 | 349 | ガンフォース | ACT | アイレム | 6.0000 |
| 353 | 350 | コンバットライブス | ACT | テクノスジャパン | 5.9032 |
| 354 | 351 | ポピュラス | SLG | イマジニア | 5.8971 |
| 355 | 352 | スーパーヴァリス～赤き月の乙女 | ACT | レーザーソフト | 5.8828 |
| 356 | 353 | サイバリオン | ACT | 東芝EMI | 5.8750 |
| 357 | 354 | 飛龍の拳Sゴールデンファイター～ハイパーバージョン | ACT | カルチャーブレーン | 5.8621 |
| 358 | 356 | 三国志正史～天舞スピリッツ | SLG | ウルフ・チーム | 5.7895 |
| 359 | 357 | ヒューマン・ベースボール | SPT | ヒューマン | 5.7857 |
| 360 | 358 | JerryBoy | ACT | EPIC･ソニーレコード | 5.7333 |
| 361 | 355 | ステルス | SLG | ヘクト | 5.7143 |
| 362 | 359 | サンダースピリッツ | SHT | 東芝EMI | 5.6667 |
| 363 | 360 | シムアース | SLG | イマジニア | 5.6435 |
| 364 | 361 | バトルグランプリ | RAC | ナグザット | 5.6250 |
| 365 | 362 | R.P.M.レーシング | RAC | ビクターエンタテインメント | 5.5862 |
| 366 | 363 | ラグーン | A/R | ケムコ | 5.5450 |
| 367 | 364 | WWFスーパーレッスルマニア | SPT | アクレイムジャパン | 5.4574 |
| 368 | 365 | 豪槍神雷伝説武者 | ACT | データム・ポリスター | 5.4333 |
| 369 | 366 | ドラッケン | RPG | ケムコ | 5.4136 |
| 370 | 367 | キン肉マン～DIRTY CHALLENGER | SPT | ユタカ・バンダイ | 5.4091 |
| 371 | 368 | ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」 | TAB | エポック社 | 5.3830 |
| 372 | 369 | あしたのジョー | SPT | ケイアミューズメントリース | 5.3438 |
| 373 | 370 | ライトファンタジー | RPG | トンキンハウス | 5.2989 |
| 374 | 371 | 拳闘王ワールドチャンピオン | SPT | ソフエル | 5.2857 |
| 375 | 372 | SDザ・グレイトバトル～新たなる挑戦 | ACT | バンプレスト | 5.2694 |
| 376 | 373 | ダライアスTWIN | SHT | タイトー | 5.2347 |
| 377 | 374 | 大爆笑人生劇場 | TAB | タイトー | 5.2320 |
| 378 | 375 | アクロバットミッション | SHT | テイチク | 5.1818 |
| 379 | 376 | プロサッカー | SPT | イマジニア | 5.1256 |
| 380 | 379 | スーパースタジアム | SPT | セタ | 4.9739 |
| 381 | 379 | 雷電伝説 | SHT | 東映動画 | 4.9261 |
| 382 | 377 | The心理ゲーム～悪魔のココロジー | ETC | ヴィジット | 4.9091 |
| 383 | 381 | ロケッティア | ACT | アイ・ジー・エス | 4.8627 |
| 384 | 380 | 超攻合神サーディオン | ACT | アスミック | 4.8455 |
| 385 | 383 | ボンバザル | PUZ | ケムコ | 4.8008 |
| 386 | 382 | ディメンション・フォース | SHT | アスミック | 4.7910 |
| 387 | 384 | ハイパーゾーン | SHT | HAL研究所 | 4.7021 |
| 388 | 385 | BIG RUN | RAC | ジャレコ | 4.6673 |
| 389 | 386 | ブレイゾン | SHT | アトラス | 4.6429 |
| 390 | 387 | ホーム・アローン | ACT | アルトロン | 3.9500 |

集計期間：'94年7月9日～7月22日

The スーパーファミコン オールゲームチャート

## トップ5はこれだ！

今回は、10月14日発売号(No.19)のチャート上位5本のソフトを正確に当ててほしい(平均点は書かなくてよい)。応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号、10月14日発売号(No.19)の上位5本のソフト名を順番に書いて下のあて先まで送ろう。正解者のなかから抽選で1名にお好みスーファミソフトをプレゼントするので希望ソフト名も書くこと（ただし発売ずみのものに限る)。正解者がいない場合はもっとも近い人になるぞ。なお、応募券は必要ないが、各自1通の応募のみ有効。しめ切りは9月15日（木）必着だ。

記入例→

**しめ切り：9月15日(木)必着**

## ズバリ当てます！(No.24)当選者発表

今回の8位はわりと当てやすいと思われたが、意外にFFVを予想した人は少なく、もっとも近い点数を当てた佐賀県の高芝友幸さんが当選だ。

## 投票方法

官製ハガキに、自分が実際にプレイしたスーファミソフトを各10点満点で採点してください。記入できるソフトは最大3本まで。かんたんに各ソフトのコメントを書いてください。最後にほしいスーファミソフト名も忘れずに（ただし、ハガキを書いた時点で発売されていないソフトは無効)。抽選で10名にスーファミソフトをプレゼントします。また、応募券をかならず貼ってください。応募券のないもの、同じ号の応募券で2通以上の投票は無効です。(次の集計しめ切りは9月16日です)

書きかた

※最高3本まで
・1 (ゲーム名)—(点数)
(コメント)
・2 (ゲーム名)—(点数)
(コメント)
・3 (ゲーム名)—(点数)
(コメント)
希望SFCソフト[ ]
(住所)〒
(氏名)
(年令)
(TEL)
応募券

## 7月22日号募集分SFCソフト当選者

青森県・中田邦子、群馬県・亀和田政樹、東京都・芦川誠郎、神奈川県・楠哲彦、三重県・中山望、大阪府・本柳直隆、広島県・田口真、香川県・菅井重雄、佐賀県・引田慎弥、鹿児島県・乾由紀子

### 投票の心得

- ゲームタイトルはサブタイトルまで正確に（とくにシリーズものは注意)。
- 1回の投票で評価できるのは最高3本まで。
- 評価は1～10点までの10段階で（小数点は不可)。全国の読者が注目していることを意識すること。
- 発売されていないソフトは評価しないこと。
- 投票券をかならず貼ること。ただし、同じ号の投票券での投票はひとり1枚まで。
- 住所・氏名はかならず書くこと。

AGC 9/16号 投票券

# 鬼神降臨伝ONI

1994年8月5日発売

■バンプレスト■12M■9,800円
■バッテリーバックアップ×3■RPG

総合評価 68ポイント

## ゲームボーイの人気作

ゲームボーイの人気シリーズが、スーファミに登場。鎌倉時代を舞台に、主人公の北斗丸が姫を救うため妖怪と戦う、という純和風のストーリー。妖魔に変身できる"転身"、神に戦闘の手助けをしてもらう"神降ろし"と、独自のシステムが満載だ。

### ホンダべるの イベントが多く興味を引く展開

ストーリーは、日本史上の実在の人物が入り乱れての伝奇ロマンといった感じ。ありがちな設定も目につくが、イベントが多いので、たえず興味を引く展開になっている。

システムは、基本的にはオーソドックスだが、戦闘にいろいろとくふうがこらされている。とくに、妖怪に転身したり、神を呼び出して戦ったりすると、作風にあった演出が楽しめる。

完成度が高く、ソツなくまとまっているが、イベントの件も含めて、少し淡々としすぎかな。

### 作山軍曹 少しジミだがいいんでない!?

RPGの、マジの時代公証モノってことが気に入った。モチロン、本当の歴史にゲームのストーリーをアレンジしてんだけどね。システム関係もシンプルでスタンダード。でも、戦闘シーンは、みためがちょっと変わっていてキレイなんだけど、それだけって気がするな。

全体的にハデさはないが、それが悪いわけじゃない。特殊なシステムを取り入れてとっつきにくくするより安心して遊べるゲームになっているほうがいいなと、これを遊んでいて思った。

### 本沢三回生 じつは地道なゲームだぞ

舞台設定や転身などのシステムが、ちゃんといかされているという印象を受けた。最近はやりの内容なんだけど、ゲームとしてうまくまとまっているのがいいね。神降ろしのビジュアルもインパクトがあったぞ。

印象はハデなんだけど、プレイにはけっこう地道な努力を要求される。序盤だけかもしれないけど、バランスがかなりシビア。経験値かせぎをしっかりやらないとすぐに死んでしまうのだ。そういうのが嫌な人には、向かないゲームかもね。

# レミングス2

1994年8月12日発売

■サンソフト■16M■9,800円■マウス対応
■バッテリーバックアップ×4■PUZ

総合評価 67ポイント

## パワーアップして再登場

'91年に発売され、その自爆コマンドが涙を誘った、あの「レミングス」の第2弾。レミングというキャラクターにさまざまなコマンドをあたえて、ゴールまで導くパズルゲームだ。この基本スタイルに、いっそうのコマンド強化と難解さで、いまここにカムバック！

### ホンダべるの とっさの判断力をためされるぞ

リアルタイムなので、とっさの判断力をためされるパズルだ。前作よりもレミングちゃんの役割がグ〜ンと増えたので、逆に難しくなっている。ステージごとに適切な役割をはたせるレミングを選ばなければならないからだ。的確なチョイスが必要になるのは後半なのだろうが、私は序盤でも十分混乱させられた。

レミングスははじめて、という人は、前作でシステムを覚えてからがいいよ。上級者は、宇宙やリゾートなどいろんなステージを楽しんでちょうだい。

### 作山軍曹 アクションはいっぱいだが

軍隊思考のオレとしては(なんだそれ)、こういった命令するゲーム、けっこう好きなんだよな。でも今回は、「ここはこうやって」とか「ここはこうだよな」っていうアクション後のコースが見えてこねぇ。なんでかっていうと、チビスケどもが道具を使いまくるからだ。最初は道具の効果がわかんねぇからツマりっぱなし。なれるまで時間がかかるだろう。

でも、マップは前作と同様スゲェあるから、アキはこないと思う。とっつきは悪いが、おもしろいと思うぞ。

### 本沢三回生 基本的には前作と同じ

前作をやったときには「なにがそんなにおもしろいんだろう？」と思った。チマチマしてるし、達成感もあまりないし、ボクの好みじゃないのだ。この"2"も、基本的には前作とまったくいっしょ。だから、ボクはあんまりおもしろいとは思わなかったけど、あくまでも好き嫌いの問題だからね。でも、客観的にみると、コマンドの種類が増えたので面ごとに展開が多彩になったし、操作性も悪くない。

前作やアクションパズルが好きな人にはいいと思うよ。

# ザ・フリントストーンズ

1994年8月12日発売

■タイトー■8M■8,500円
■ACT

総合評価 60ポイント

## スゴロク+アクション

アニメやコマーシャルでおなじみのフレッドとバーニーが活躍する、スゴロクアクションゲーム。マップ画面ではサイコロをふって進んでいき、止まった場所のアクション面をクリアしていく、というシステムだ。アクション以外にも楽しいイベントが満載だぞ。

### ホンダべるの ACTとしてはふつうのデキ

一見、ボードゲームのようなアクション。ほとんどの場合、マス目に止まると、1ステージぶんのアクションゲームが発生する。最近よく見かけるこのスタイルは次のステージへのワクワク度が増大するというよさがある一方、プレイがとぎれとぎれになってしまい、集中力が続かないというデメリットもある。
原始時代をテーマにした作品はいくつかあるが、コレにはせっかく原作があるのだから、それをいかして、ほかとのちがいをもっと明確にすべきだったね。

### 作山軍曹 なんかしらんがヤバダバドゥ〜

映画とは関係ないんだな。でも、日本でこのアニメ見たヤツって、よほど年くってるんじゃねーか。オレらには、あんまりなじみねぇけど、いまハヤリだから、まぁいいか。それで、ゲームは、スゴロクやりながらのアクションだろ。システム的には古くさいんだが、オーソドックスで遊べる。途中でレースもできるし、グラフィックもいいし、まぁまぁのデキだ。ただ、パスワードがあるからいいけど、1ステージのプレイ時間が長い。あと、後半はヤヤムズって感じ。

### 本沢三回生 アクションがふつうすぎる

スゴロク+アクションって、最近多いなあ。このシステム、マスごとにいろいろなしかけを用意できるから、なかなかいいと思うぞ。このゲームも、3Dレースやピンボールもどきなど、なかなか多彩。とくに、3Dレースはおもしろかった。
けど、かんじんのアクションが単調というか、オーソドックスすぎる。特徴らしい特徴はあんまりないし、操作性もそれほどいいという感じはしなかった。もうひとつ、くふうがほしかったなあと思う。

# WILD GUNS

1994年8月12日発売

■ナツメ■8M■9,200円
■SHT

総合評価 80ポイント

## 新感覚ガンSHT!!

SF+西部劇という世界を舞台に、悪人やロボットを撃ち倒していくガンシューティング。ジャンプやローリングなどのアクション要素も強い。また、投げ縄や殴りによる攻撃も可能で、多彩なアクションが楽しめる。倒した敵の数をきそうVSモードもある。

### ホンダべるの 引金を引くごとに"結果"が楽しめる

シンプルなゲームをおもしろくしあげるのは、想像以上に難しいはずだ。シンプルなだけにごまかしがきかず、開発側のセンスと実力が重要になってくる。この作品は、その問題をクリアした数少ないゲームのひとつだ。
射撃すると、敵がリアクションしたり、どんなものでもこわれたりと、かならず結果がスグに見てわかる。これは射的に通ずる、根本的な楽しさだ!
また、ジャンプなどのアクション要素が、射撃という単調な作業にメリハリを与えている。

### 作山軍曹 爽快感なら負けない!

コレ、今回の目玉。よくきいてくれ。3Dシューティングって、単調になりがちなのだが、それにジャンプやローリング、弾の打ち消しなどを入れるとすんげーおもしろくなる。アクション要素がこいんだ。それに、画面のほとんどの場所がブチこわせるんだぜ。弾痕とかついちゃってさ。ボスの攻撃も考えてあって、攻略が楽しい。オレは好きだ。それと、雰囲気づくりにも成功しているんだよな。難易度がちと高いのがタマにキズだ。2人で遊んでもムズいかも!

### 本沢三回生 雰囲気も爽快感もバッチリ!!

"イカす"とか"粋"ということばが、じつにピッタリなゲームだ。グラフィック、爽快感、操作性と、どれも申し分ない。
武器アイテムや接近戦などいろいろな要素があるにもかかわらず操作はカンタンだし、スチームパンク風の世界観もボク好みだ。純粋なガンシューティングではないけど、この種類のゲームでは最高レベルといえるだろう。難点は、ナツメらしく難易度が激高なこと。プレイヤー層拡大のためにも、もう少しやさしくしてもいいと思うが。

推薦 買うぞ!

## 新日本プロレスリング バトルフィールドIN闘強導夢

**1994年 8 月12日発売**

■バリエ■20M■11,800円
■SPT

総合評価

### G1制覇をめざせ!!

新日本プロレスのゲームが、今年も登場するぞ。出場選手が前作の10人から20人に増え、タッグチームも充実した。総当たりポイント制の〝G1クライマックス〟、勝ちぬき戦の〝バトルフィールド〟、〝IWGP王座決定トーナメント〟など、4つのモードがある。

#### ホンダべるの

**私にピッタリのタイミングだね**

私コレくらいがちょうどいいわ〜。技をかけるために、組んだときとかにボタンを押すタイミングのこと。どちらかといえばシビアかもしれないが、それが度をすぎていない。マニュアルの技一覧も見やすかったし、コレは遊びやすいなあ。

私は新日の予備知識がないので、付加価値はわからない。ただ、それぞれの選手に闘魂がたまらないと出せない必殺技があったけど、実在のものなのでは？ 対戦格闘ものの隠し必殺技のノリでおもしろかったよ。

#### 作山軍曹

**なぜにこうも遅くトロいか**

グラフィックはよく描けていると思う。だが、基本のところでコケてる気がするな。まず、操作が重すぎる。だから、動きがどうしてもぎこちなくなってしまうんだよな。オマケに、システム関係がほかのプロレスモノとあんまり変わらない感じなので、これといった特徴がないんだな。前作よりもよくなってはいるものの、まだまだツメが甘いような気がするぞ。

でも新日の実名のゲームとしては、いまはこれだけだから、ファンはチェックする必要アリ。

#### 本沢三回生

**及第点ではあるけれど**

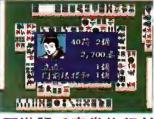
まず苦言をひとつ。効果音関係がかなり弱い。レフェリーはあまりしゃべらないし、歓声もほとんどなく臨場感が感じられなかった。もうちょっとがんばってほしかったな。

ゲームそのものは、悪くないデキではある。動きがいまひとつぎこちないというのはあるけど、選手もプレイモードも多いし、キャラも大きいので、新日ファンなら楽しめる。だけれど、数あるプロレスゲームのなかで、とびぬけて光っているというわけじゃないのが残念。

## 麻雀悟空　天竺

**1994年 8 月19日発売**

■シャノアール■4M■9,800円
■バッテリーバックアップ×4■TAB

総合評価

### 西遊記で麻雀修行!!

悟空や三蔵など、西遊記の主人公たちから1人を選んで、諸国を漫遊しながら麻雀修行をするゲーム。対戦相手はすべて西遊記の登場人物で、国ごとにルール設定ができる。ゲームモードは、名人位めざして修行の旅をするモードと、フリー対戦モードの2つ。

#### ホンダべるの

**真剣勝負だから見返りがほしい**

本格的な4人打ち麻雀。コンピュータのレベルを最低に設定しても、私にはなかなかアガれない状況が続いた。最初から真剣勝負が求められるのだが、その見返りが不十分という気がする。コンピュータゲームにするからには、もっとエンターテイメント性がほしいところだ。

『西遊記』の登場人物が、妖怪と戦いながら天竺をめざすストーリーモードもあるが、こちらのほうが、目的意識が高まって集中力が持続する。それでも、場ごとに盛り上げ要素がほしい。

#### 作山軍曹

**やっぱし強いしやっぱし勝てん**

麻雀ゲームは、やはり思考が速いと気持ちイイな。でもこのゲームは、速い＋強いんだよ。オレも強くはないけど、最初から勝てなかったもんな。配牌はバラバラだし、ちょっと相手がウソくさいところもあるかな。グラフィックの顔が昔の劇画みたいで、味があるのがいいね。

モードはシンプル。そのかわりルール設定がかなり細かくできるので、やっぱり本格派の人向けに作られているみたい。4人打ち麻雀に強くなりたいならこれでOK。オレも強くなろう！

#### 本沢三回生

**キャラの絵が渋いのだ**

このゲーム、対戦相手がみな『西遊記』の登場人物なんだけど、グラフィックになかなか味がある。大人の香りただよう、渋い麻雀ゲームだ。しかし、かんじんの麻雀画面のグラフィックはイマイチ。牌は、もう少し大きいほうが見やすいと思う。

麻雀のほうは、わりと地味な戦いになる。コンピュータのレベルはかなり高いと感じたぞ。初心者向けではないと思うな。総合的にみて悪いゲームではないんだけど、これといった決め手にかけるのがおしいね。

## 大相撲出世シミュレーション　横綱物語

**1994年 8 月26日発売**

■ケイエスエス■8M■9,800円
■バッテリーバックアップ■SLG

総合評価
### 大横綱を育てるのだ

相撲部屋の親方になって、力士を横綱に育てるのが目的という異色シミュレーション。新人をスカウトし、稽古をつけて強くして本場所にのぞむのだ。力士の体調や精神状態、それに部屋の経営などにも気を使わなければならないという本格的な内容だぞ。

#### ホンダべるの　強くなるのを実感できるよ

いわば、〝馬ゲー〞のお相撲さんバージョン(失礼!)。プレイヤーは馬主ならぬ親方となって、部屋を繁栄させていく。テーマが競馬よりも身近になっているので、〝育てゲー〞というジャンルを理解していただくためにも、お金に余裕があればゼヒ多くの人にためしてもらいたい。

力士を育てるための練習メニューが多く、つねにやることがあるのであきない。練習によって、腕力や集中力といったパラメータの変化が目に見え、強くなっていくのが実感できてグー。

#### 作山軍曹　育てゲームはハマるよな〜

ひとことでいえば、馬主な感じだ。でも、馬モノよりかんたんだし、ちょっと前までハヤリだった相撲なんで、なじみはある。じゃあ、馬モノとどこがちがうかってえと、力士(馬)の数値がわかりやすくて、反応が確認できるってことだろうな。「よしよし、今日もガンバったな」とかねぎらったりしてさ。それに、結果が勝ちか負けかの2つなんで熱くなれる。もう、育てゲームはハマるぞー。親方に対する忠誠度ってのもおもしろい。夜逃げすんな、クヌヤロ!

#### 本沢三回生　育てゲームや相撲が好きなら

イベントがほとんどなく、毎月やることはいっしょなので、はっきりいって単調ではある。しかし、けいこ→本場所のサイクルが短いので、テンポはそれほど悪くない。パラメータは相撲らしさがよく出ているし、グラフィックにも味があるし……ボクは、けっこう気に入ってしまったぞ。でも、好調の力士がいきなり引退してしまったのは納得いかなかった。イベントの少なさなど、不満点はいくつかあるので、オススメとまではいえないが、なかなかいいデキだ。

## サイバーナイトII～地球帝国の野望

**1994年 8 月26日発売**

■トンキンハウス■16M■9,900円
■バッテリーバックアップ×4■RPG

総合評価
### 銀河をまたにかけろ

本格的SF-RPGの続編。戦闘ロボット〝モジュール〞による戦闘は健在だが、今回は生身の戦闘もある。また、ズームアップによる迫力ある演出やオートバトルの導入など、いろいろな部分で前作よりパワーアップしている。シナリオはグループSNEが担当。

#### ホンダべるの　サイバーっていうからには

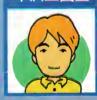
SFじたてのRPGだ。主人公たちは宇宙船で星から星へと移動し、ロボットに搭乗して未知の土地を探索する。設定はそれらしいのだが、町などのグラフィックに〝サイバー〞が感じられないのが残念。もっと徹底して。

ストーリー上、関係のないフィールドを歩きまわらずにすむようにくふうされているのは、評価すべき点。つねにイベントが起こりうる、重要な地域にいることになり、間のびしない。

戦闘は前作より格段に遊びやすくなった。カッコイイしね。

#### 作山軍曹　ちょっと古いんじゃないか

システム的には、前作とほぼ同じ。でも、これがヤバイと思うぞ〜、オレは。このシステムはもう古いんじゃないかね。どっか行ってなにかして、またどっか行ってってつーことのくりかえし。戦闘にはオートがついてるけど、ここまでやられたんじゃあプレイする意味がないんでないか?　すべてにおいてお手軽すぎて、ソッケねぇんだよ。

メカはカッコいいけど、船内のグラフィックはイマイチ。メッセージも洗練されていないような気がする。情報混乱しそうだ。

#### 本沢三回生　SFの雰囲気を楽しもう!

マップは広そうに見えるけど、実際には関係のない(着陸できない)星が多いので、それほどでもない。ムダっぽいけど、着陸できる星を探査してさがしていくあたり、SFらしくていい。

このほかにもジャンプの演出や戦闘シーンなど、とにかく雰囲気がいい。システムうんぬんよりも、こういった雰囲気が好きかどうかで、このゲームの好き嫌いが決まると思う。和製アクションSF(クラッシャージョウとか……知らないか)やロボットものが好きならいいぞ。

## ハロー！ パックマン

**1994年 8 月26日発売**

■ナムコ■12M■8,300円
■ＡＣＴ

**総合評価 72ポイント**

### パックマンと仲よくなろう

ナムコの名キャラクターであるパックマンを使った、新しいタイプのアクションゲーム。プレイヤーは、自分の意志で動いているパックマンに適切な指示を出して、目的達成の手助けをするのだ。状況や出した指示によって、パックマンはさまざまな表情になるぞ。

### ホンダべるの　パックマンとの対話ゲーム

謎とき要素が強く、パズルともアドベンチャーともとれるが、私はパックマンとの対話を楽しむソフトだと思う。プレイヤーはパックマンを直接操作できず、合図を送るだけ。彼がそれにこたえてくれるかどうかは、彼と十分に意志疎通できているかにかかっている。ここに、このゲームのよい点と悪い点が両方あるのだ。だって〜、モニター上のキャラとかんたんに意志疎通できるもんか！　これを意地悪なしかけととらえる人もいるだろう。新しモノ好きは挑戦！

### 作山軍曹　だからちがう！右だってば右！

パックマンに、モニターの外にいるオレらが見えてるようだ。感覚的にいえば、子供番組のような感じ。パックマンに、「こっちだこっち、ちがうって、そうそれ、それをひっぱれ！」とかいいながら大勢で遊べる。コミュニケーションゲームだな。こういうアイディアはすごい。それに、パックマンは表情豊かだし、もう笑いっぱなし。自分がしたことにキャラが反応してくれるってのは、やっぱうれしいぜ。

メッタにないゲームなので、買ってソンなし。おもしれ〜。

### 本沢三回生　少ないヒントでクリアする快感

これはアイディア賞もの。アクションなんだけど、ダイレクトに動かせないのがもどかしいのだ。つねに画面に集中して、必要な指示を与えてやらなきゃいけない。覚えゲーの要素が強く、しかけなどについてのヒントも少ない（少なすぎる気がする）ので難易度は高いが、ステージクリア時の達成感はひとしおだ。それに、パックマンの表情がとても豊かで、見ていてあきない。ゲーム中ゲームとして「パックマン」そのものも入っているし、オススメ。

## MOTHER2〜ギーグの逆襲

**1994年 8 月27日発売**

■任天堂■24M■9,800円
■バッテリーバックアップ×３■ＲＰＧ

**総合評価 87ポイント**

### うわさのゲーム、ついに発売!!

ファミコン版の続編で、シナリオは前作と同じく、糸井重里氏が手がけている。現代を舞台にしたシナリオ、そして世界観にそくした独特のシステムなど、いままでのRPGとは一線を画した内容になっているぞ。糸井氏の手による数々のセリフにも注目だ。

### ホンダべるの　幻想の故郷を自由に冒険

舞台は、どこにでもあるようで、どこにもない街。主人公も、ありふれた子供たちだ。それは、私たちの心のなかにある、幼いときからの幻想。絵本やテレビから刺激を受け、心のなかでイメージされ続けてきた理想世界だ、と私は思う。そこを自由に冒険できるRPGがコレだ。

あえて具体的に書かないが、ビックリするできごとや、笑いがこみ上げてくるできごとが、そこらじゅうにあふれている。システムも親切で、夢見る気持ちをバックアップしてくれる。

### 作山軍曹　まーざーつーまーざつーっと

なーんも変わってねぇ。ファミコンから。でも、おもしれぇんだよ。なーんでか。やはりセリフまわしがウマいからかね。

ゲームの世界とプレイしてる現実のハザマをユラユラしてる中間的なセリフが、雰囲気をくずしてないんだよな。それに、イベントもウマいと思う。最初に好きなものとカッコイイものをきいてくるとこなんか、プレイヤーを引きつけるにはうってつけの作用がある。箱庭的マップもいい感じだよな。ソツない作りでいいです。超オススメ。

### 本沢三回生　センスあふれる会話や演出

前作のことはまるっきり知らず、予備知識もほとんどナシで遊んだんだけど、予想以上におもしろかった。基本的なシステムはオーソドックスなんだけど、会話などのセンスがとてもよく、プレイヤーをつねに楽しませてくれる。それに、ゲームを進めていく過程でけっこう頭を使わされるのも気に入ったし、レベルが圧倒的に低いザコ敵にはオートで勝てるというシステムも評価できる。いろいろさわがれたゲームだけど、それにふさわしいクオリティだ。

## サンリオ上海

■キャラクターソフト■4M■6,980円
■PUZ■マウス対応

総合評価 60 ポイント

### けろっぴで上海だ!!

有名なパズルゲーム「上海」のサンリオ版。牌の絵柄がすべてサンリオのキャラクターになっており、とてもかわいいのだ。また、取れるペアを表示してくれたり、山の下にある牌を見ることができたりする〝おたすけ機能〞がついているので、初心者も安心だ。

#### ホンダべるの　親子で楽しめるのがいいよね

サンリオシリーズは購買層をキチンと想定して作られている。その姿勢がグーだ。ゲーム自体はデキはいいものの、独創性はないし、決して絶賛できるワケではない。しかし、内容がわかりやすいので、ユーザーも買い求めやすく、期待を裏切られることもないと思うのだ。

このゲームの場合、かんたんでだれでも熱中できる「上海」というパズルそのままだが、極端にやさしいステージからスタートするなど、親子で楽しめる内容になっている。

#### 作山軍曹　ナメてかかるとぺいっ!

なんだよコレ、こんなんすぐじゃねぇかヨ! とかいいながら遊んでたらツマりました。すいません、ナメてました。結局「上海」なんで、ゲームがどうこうというコメントはしません。

グラフィックがカワイイんで、やはりお子様向けでしょう。途中で遊べるミニゲームのほうが、かんたんだった。でも、マウス対応だったり、けっこう本格的な感じもある。キッズがいるママユーザーにはいいんでないか。もちろん、先へ進むごとにムズカしくなるぞ。ん〜ほのぼの。

#### 本沢三回生　いくらなんでもやさしすぎるぞ

ステージが進むと牌が増えてゲームらしくなるようだが、なにも考えずに解けてしまう序盤戦が問題。いくらなんでも、もう少し難しくてもいいと思う。低年齢層向けなんだろうけど、幼児でもこれでは楽しくないのでは? サンリオのキャラクターが好き、というのならいいだろうけど。

ターゲットの年齢層(たぶん、幼児だと思う)以外は、あまり興味をもたないかもしれないが、グラフィックはけっこうキレイなので、キャラクターのファンなら。

## ライブ・ア・ライブ

■スクウェア■16M■9,900円
■バッテリーバックアップ×4■RPG

総合評価 85 ポイント

### 7つの世界を大冒険

7つの独立した世界をもち、それぞれちがったシステムでゲームを楽しめるというワールドセレクトRPG。それぞれのシナリオは1日で終わるくらいの長さになっている。また、7人の有名な漫画家が、それぞれの世界のキャラクターを描いているのも特徴だ。

#### ホンダべるの　肩がこらないギャグを満載

シナリオごとに多少毛色は異なるものの、わかりやすいギャグが散りばめられている作品。いわゆる、お子さまが喜びそうな下ネタも充実しており、ついていけない面もあるが、全体的にはパワフルでおもしろい。

シナリオ1本あたりのスケールは小さく、テンポよく遊ぶことができるだろう。行動範囲がせまいので、ツマることもまずない。戦闘システムもとってもイージー。シナリオ的にもシステム的にも、軽〜いノリで楽しめて、肩がこらない。

#### 作山軍曹　オムニバスが楽しいよな

まったく、ちがったストーリーが遊べるのって、ちょっとトクした気分になる。評価するにあたって、全シナリオを途中までプレイしたけど、ちょっと無条件死にが多いかなと思った。コマメにセーブしときゃいいんだけど。操作などでイラつくことはないが、戦闘システムがすこしラフな感じだ。戦略性があるんだけど、相手の思考パターンに問題があるのか、イラつくことが多い。でも、じゅうぶん遊べるデキなんだよなぁ。やっぱチェックしとくゲームだな。

#### 本沢三回生　よく練られた魅力的な短編集

どれほどのものかと思ってプレイしたが、じつによくできている。どのシナリオも、短いけれど頭を使わされる。とにかく、ちゃんと考えて進まないと解けないというのがいい。

またゲームの性質が、シナリオごとにちがっているというのも評価できる。演出、とくに音楽の使いかたなども秀逸だし…〝質の高い短編集〞だね。これは。長編とは、またちがったおもしろさがあるのだ。隠しシナリオなんてのもあるらしいし、確実に楽しめる1本だと思うぞ。

# チョップリフターIII

1994年9月9日発売

■ビクターエンタテインメント■4M■7,800円
■SHT

総合評価 59ポイント

## なつかしの名作が登場

往年の名作をリメイク。ヘリコプターで敵地にいる味方を救出していくという、横スクロール型のシューティングアクション。敵もたくさん出てくるが、目的は救助なので、かならずしも倒す必要がない、というのが特徴。規定人数を救出したらステージクリアだ。

### ホンダべるの 人命救助というアイディア

ずいぶんなつかしいゲームだが、人命救助というアイディアは、いまでもとても新鮮に感じられる。その重大な任務ゆえ、ヘリで基地と捕虜のいるところの間をなん往復もするという、単調な作業も苦にならない。いまスーファミのソフトに必要なのは、こういう発想だろう。ボスとの対決をおりまぜるなどして、イマ風のアレンジをしているところも気に入った。

古くささをすべてふり払うところまではいっていないが、楽しく遊べることはたしかだ。

### 作山軍曹 リメイクもいいかげんにせい!

だーかーらぁー、いまさらなんでチョップリフターなんだよ! わっかんねぇー。オレにはわかんねぇぞっ! でも遊ぶとけっこうおもしろかったりして。シンプルなだけに、テクニックがいるゲームだ。でも、ボスがいるのはどうもなあ。しかも、サイズがメチャクチャなデカキャラ。雰囲気ブチこわしだぞ。

感じとしては海外ゲームにありがちなリメイクモノってこったな。なつかしめる野郎にゃいいかもしれんが、そうでないヤツには少し値段が高すぎるぞ。

### 本沢三回生 知らない人にはわからないかも

往年のゲーマーにはおなじみ、あのチョップリフターだ。まあ、やっぱり「いまさら」って感じはあるよね。たしかに、名作というのは何年たってもけっこう遊べたりする。さらに、このゲームの場合、グラフィックはかなり美しいものになっている。

けど、やっぱり最近のユーザーにはあまりうけないんじゃないかな。この手のリメイクって、基本的に昔をなつかしむ人向けのもののような気がするなあ。思い入れのある人はいいだろうけど、それ以外はちょっと……。

# ザ・ファイヤーメン

1994年9月9日発売

■ヒューマン■8M■9,300円
■ACT

総合評価 72ポイント

## ビル火災を消し止めろ

放水銃でビル火災の消火をしていくという、全方向スクロール型のアクションゲーム。炎のタイプによって、放水銃を上下に撃ち分けなければならない。また、オプションである相棒のダニーの使いかたも重要。いろいろな動きをみせる炎を、うまく消火していくのだ。

### ホンダべるの 使命感あふれる消防士になれる

まず、そのオリジナリティあふれるアイディアを評価したい。主人公の消防士が、ビル火災の消火や人命救助に立ち向かうというテーマは、きいただけでもドキドキしちゃうでしょ?

そして、アイディア止まりではなく、キチンとゲームになっているところがもっとスゴイ。火災(敵)の種類によって、消火剤(武器)を変えなければならなかったり、ステージの最後に火種(ボス)と対決しなければならなかったりと、既成のエンジンをうまく活用している!

### 作山軍曹 あっつい日にゃああっついゲーム!

火を消すアクションがたまらなくいい。こういうタイプだとヘボい横アクションになりがちなのにな。こいつぁスゲーぜ。それに、パートナーのダニーやなかまの通信など、ドラマティックに盛り上げるし、炎(敵)の種類は豊富だし。もう気分は消防士だぜ。たまんねぇ、カッコイイゲームだぜちくしょう! コンティニューが3回と限度はあるが、やりこみたくなる。アイス食いながらこういうゲームをやるのもオツ。アクション、シューティング野郎は買えよ!

### 本沢三回生 この設定はイカすなあ

発想の転換というべきか、アイディアがおもしろいね。消防士ゲームというからなにかと思えば、"せまりくる炎"という"敵"を相手に放水銃で戦う、というアクションゲームだったのだ。

ゲーム的には放水銃の上下に撃ち分けや、オプションの利用などの要素があり、かなり本格的なアクション。バランスや操作性はよく、じつはけっこう楽しめるゲームだ。ただ、内容的にはかなりオーソドックスで、ちょっとウリにかける。グラフィックも好き嫌いが分かれそう。

# スパークスター

■コナミ■8M■8,800円
■ACT

総合評価 72ポイント

## スパークスターが移植

メガドライブのゲームをリニューアルした、横スクロール型のアクション。ロケットアタックをはじめとする、主人公スパークスターの多彩なアクションが魅力。また、ステージは変化に富んでおり、縦スクロールシューティング面や高速スクロール面もあるぞ。

### ホンダべるの スピード感あるポップな作品

たいへん完成度の高いアクションだ。スピード感にあふれていて、アッと驚くような敵やしかけもたくさん。ポップな色彩の画面もアカぬけている。ほかのゲームマシンでも出ているが、こっちのほうが、な〜んか動きがいいような気がする。

たまに、ぜってェ〜ムリというようなシーンも出現するが、加速をつける独特の攻撃方法をマスターし、それを活用することによってきりぬけることができる。攻略意欲をかきたてられる人もいるだろう。

### 作山軍曹 速すぎてわかんないや〜

メガドライブ版と操作は同じなので、知っていればそれほど操作に混乱はきたさない。でも、ロケットアクションがあまりにもスピードが速いため、どこ行くんだかわからん。飛ぶアクションで爽快感があるかと思えば、敵がいてあんまり気持ちよくなかったり。豪快なんだか繊細なんだかわからんステージ構成なんだよな。スーファミ版ではもう少しやさしくしてほしかったね。内容は、メガドライブ版とちがうので、また別のおもしろさがあると思うよ。

### 本沢三回生 8Mでもこれだけやれる！

美しいグラフィック、なめらかなスクロール、さわやかな音楽と、それぞれの要素が非常に洗練されている。なかでも色彩が、とても深みがあって美しいと感じた。しかも、これで8Mだ。よくがんばっていると思うよ、ホントに。操作性もよく、かなりいい感じのゲームなんだけど、難易度がちと高い。ステージ1からかなりの難しさだったので、先のステージはそうとうにキツいかもしれない。

でも、少なくともアクションファンにはオススメの1作だ。

# おすすめだョ 今号のこれがオススメ

### ホンダべるの

良質な作品が目白押しだ。「ザ・ファイヤーメン」は絶対体験してもらいたい1本。海外ドラマを見るようなドキドキがある。「マザー2」は、ホノボノとしたなかにもせつなさがあっていいぞ。「ハロー！ パックマン」はパックマンを観察するだけで楽しい。「ワイルドガンズ」、「横綱物語」、「スパークスター」、「チョップリフターⅢ」、「ライブ・ア・ライブ」なども、たいへんいいデキだ！

### 作山軍曹

まぁだ、暑いわな。オレのハートも燃え燃えふぉぁ！で総評。「マザー2」だろうやっぱ。それと「ライブ・ア・ライブ」。アクション&シューティング野郎にゃ「ワイルドガンズ」と「ザ・ファイヤーメン」がぜってー買い、いや買えよ！ あとは、「ハロー！ パックマン」が最高におもしろい。これは万人向けだ。けっこう密度が濃かった今回。いつもこうだったらいいんだがよっ！

### 本沢三回生

今回はクオリティが高くて満足だ。RPGなら「ライブ・ア・ライブ」と「マザー2」。アクションなら「WILD GUNS」。このあたりは確実にオススメできる。アクション派には「スパークスター」とパックマンもいいだろう。とくにパックマンは、アイディアが光っているぞ。「サイバーナイトⅡ」は個人的には好きだけど、やはり世界観が好きでないと楽しめないだろうなあ。

# ドラゴンクエストⅥ ～幻の大地

●エニックス
●RPG
●発売日未定
●容量未定
●価格未定

DRAGON QUEST Ⅵ

## 天空シリーズ第3弾は"発見"がテーマ!

お待たせしました! ドラクエシリーズ最新作「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」の画面写真＆情報が公開されたぞ。Ⅵの制作が発表されたのは、昨年の七夕の日(1993年7月7日)だったんだけど、それはスタッフの発表が主で、シナリオの堀井雄二氏、音楽のすぎやまこういち氏などが一堂に会し、制作へのいきごみを語ったものだったんだ。それから1年2カ月後、待望の情報が公開された。

今回の情報によると、このⅥは、Ⅳ、Ⅴにつづく天空シリーズの第3弾とのことだ。ストーリー的に続編ということではないが、"天空"がキーワードになっていることはまちがいないだろう。さらに"発見"をテーマに自由な冒険を、という堀井氏のことばが強調されており、これまでとはひと味ちがったドラクエになりそうだ。

発売日やストーリーなど、まだまだ不明な点は多いけど、今回の記事を読んで、着々と開発が進んでいるんだなあと実感しつつ、これからの仕上がりに期待してほしい。それでは、情報を3つのポイントから紹介していこう。

### 発表は昨年の七夕

まだ「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」の情報がメインだったころ、急きょⅥの制作発表会が行われた。会場にはおなじみのスタッフ、おおぜいの報道陣が集まった。

シナリオといえばこの堀井雄二氏。Ⅵでは発見をテーマに、自由な冒険ができるものになるとのこと。自由な冒険とさまざまな発見が待ち受ける?

## ドラゴンクエストヒストリー

ゲーム業界を代表する"ドラゴンクエスト"シリーズは、これまでに、ファミコンで4作、SFCで2作発売されている。Ⅰ～Ⅲまでをロトの伝説シリーズ、Ⅳ～Ⅵが天空シリーズといわれている。いずれも大ヒットし、ゲーム史上もっとも売れているシリーズの一つといえるだろう。

### 1986年5月 ドラゴンクエスト

ファミコン初の本格RPGとして8年前に登場。ドラクエの歴史はここからはじまった。まだパーティー制ではなく、敵も1種類のみだった。

### 1987年1月 ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々

Ⅱは、Ⅰの評判が口コミで広がったこともあって、いちやく超大作ソフトとなる。発売日には店頭行列ができるようになったのもこのころから。

### 1988年2月 ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

Ⅲでは転職システムが採用され、いろんな特性をもつキャラを育てるという楽しみかたも。ロトの伝説シリーズはここで完結することになる。

POINT 1 グラフィック

# まずはじっくり見てくれ！

昨年の発表会のときに、グラフィックを担当する安野氏のコメントによると、「VIのグラフィックは一大改革となるようなものにしたい」ということだったが、とりあえず、今回公開された画面写真を見てもらおう。

いかがだろうか。ここでは、町のなかのグラフィックが中心だが、建物や樹木など、かなり細かく描きこまれているのがわかると思う。中央のキャラクターもこれまでの作品より大きくなっているように感じるしね。それでいて、右下の写真にあるような〝ドラクエらしさ〟も残っているので、グラフィックが進化しつつ、シリーズもののイメージが踏襲されているというのは、ファンにとってうれしいものだよね。

しかし、今回紹介したものはまだまだ開発途中のもの。さらにアッと驚くグラフィックを見ることができるかも？　期待しよう。

## 教会かな？

これは美しい小川にかこまれた教会かな。このシリーズにはなくてはならない存在だよね。やっぱり、生き返らせたりできるのだろうか？

## ここはいったいどこだ？

はっきりとはわからないが、どうやらお城のような大きな建物のワンカットだ。後ろに見える森や空もきれいだよね。

## 町のなかもご覧のとおり

町のなかのカットをいくつか紹介しよう。かなり細かく描かれているよね。しかも、家の建築材がそれぞれことなっているというこりようだ。

## ドラクエらしさも残っている!?

幻の大地

DRAGON QUEST VI

| 1990年2月 | 1992年9月 | 1993年12月 | そして |
|---|---|---|---|
| ドラゴンクエストIV 導かれし者たち | ドラゴンクエストV 天空の花嫁 | ドラゴンクエストI・II | ドラゴンクエストVI 幻の大地 |

ドラゴンクエストIV　導かれし者たち（1990年2月）
ストーリーが章仕立てになっており、それぞれに主役キャラがいて、最終章で一堂に会するのが特徴。天空シリーズ第１弾。

ドラゴンクエストV　天空の花嫁（1992年9月）
ＳＦＣでは初のドラクエ。グラフィック、音楽はさすが。世代交代というシナリオも評価が高く、仲間モンスターシステムも採用された。

ドラゴンクエストI・II（1993年12月）
ＩとⅡをリメイクし、１本にして登場。グラフィック、音楽もバージョンアップ。さらにバッテリーバックアップなのがうれしい。

ドラゴンクエストVI　幻の大地（そして）
そして、現在開発中のVI。これまで以上の期待がかかっている。はたして天空シリーズの完結編となるのだろうか？　楽しみだ。

## POINT 2 戦闘シーン

# 戦闘シーンもグレードアップ!!

ドラクエはシリーズをとおして、フィールドでモンスターと会うとコマンド選択型の戦闘シーンになるが、Ⅵでもそのシステムに変更はなさそうだ。しかし、右の写真にあるとおり、背景が全画面表示され、魔法の効果もパワーアップするとのこと。より迫力ある戦闘が楽しめそうだ。

また、Ⅵでは新しい呪文や特技などがくわわるらしいので、そちらも楽しみにしていてほしい。

Ⅰ

これはSFC版。背景はファミコン版のⅠにはあったのだが、ⅡからⅣまではなかった。

Ⅴ

そしてⅤでふたたび背景が表示されるようになった。どうやらハードの性能によるらしい。

### 背景が全画面に!

### 魔法効果もパワーアップ!

## モンスターもグイグイ動くぞ!

これまでおとなしかったモンスターも、Ⅵではそれぞれの攻撃方法におうじてアニメーションするようになったぞ。右におなじみの3匹のモンスターのアニメパターンを紹介するので、じっくりと見てほしい。

### スライム

ドラクエといえば、おなじみのスライム。ボヨンとはねて体当たりしてくるぞ。しかも集団で出てくることも。

### マドハンド

こちらもおなじみのマドハンド。グイッとその手をのばして攻撃してくるぞ。

### ボストロール

Ⅲで登場したボストロールがⅥに登場!? その手にもったこん棒を振り下ろしてくるぞ。

# 物語をいろどる登場

## 主人公

キャラデザインはもちろん鳥山明氏だ。で、これがⅥの主人公。ライフコッド村に妹と暮らすごくふつうの少年なのだが、ある日山の精霊の啓示を受け、冒険に旅立つことに。

## ハッサン

武闘家タイプのハッサンは、父親の仕事を継ぐのがいやで、家を飛び出し、放浪の旅に出る。そこで、レイドック王が兵士を募集しているというウワサをきき、志願兵となる。

## チャモロ

かつては神の助けをえて、病気や傷をいやしたと伝えられるゲント族に育ち、その能力を受けついでいる少年。落ちついた性格だが、なにを考えているのか、わからないと思われることも。

DRAGON QUEST Ⅵ

POINT 3 新要素

# アッと驚く新要素が満載!!

## 多彩なイベントシーン

グラフィック部分の強化もさることながら、Ⅵでは、最近のRPGでは不可欠ともいわれるイベントシーンが、これまでとはひと味ちがった演出方法で展開されるらしい。

下の写真は、ある重要なイベントの1シーンのものなのだが、たんなるお城のグラフィックではなく、このなかに主人公たち、キャラクターが登場するんだ。具体的なことは不明だが、多彩なイベントが数多く用意されているみたいなので、Ⅵのセールスポイントの一つになることはまちがいないだろう。

これがそのワンシーン

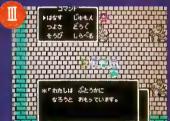
## 転職システムが復活！

Ⅵの特徴のもう一つが、Ⅲで採用されていた転職システムだ。

Ⅲのときのシステムだと、キャラクターを別の職業に転職させて、より役に立つキャラを育てることができるというもの。たとえば、すべての攻撃魔法を使える魔法使いを戦士に転職させると、体力が高くて攻撃力バリバリの魔法戦士ができる。また、高レベルの僧侶を武闘家にすると、戦いながら治療もできるスーパーキャラが作れる、といったぐあいだった。

Ⅵの転職システムの詳細はまだ不明だが、選べる職業が10種類以上あり、仲間モンスターにしたモンスターも転職できるらしいのだ！ 遊び人のスライムというのも楽しそうだ。続報を待っていてほしい。

ダンジョンの奥で僧侶のMPがなくなった！ こんなときに、戦士が治療の呪文を使えると、ものすごく助かるぞ。

転職すると、レベルは1にもどり、強さなども半分になってしまう。残っているのは、覚えた魔法だけなのだ。

転職でしかつけない職業もある。賢者は、魔法使いの呪文と僧侶の呪文を両方使え、武器や防具を装備できるという、便利な職業だ。

DRAGON QUEST Ⅵ

## キャラクターを紹介!!

### バーバラ

伝説の魔法都市"カルベローナ"の末裔とウワサされる魔法とムチがとくいな少女。性格は明るいが、気分屋な面も。あるものをさがしもとめているとき、主人公と出会う。

### テリー

剣の修行をするため、世界中を旅しているなぞの少年。力こそ正義だと信じており、自分以外を信じていないところがある。なぜそうなったのか、また修行の目的もだれもわからない。

### ミレーユ

夢占い師グランマーズのもとで働く神秘的な女性。しかし、その生い立ちについては不明。ある日、グランマーズの夢占いにより、主人公たちを待ち受けることになる。

# スクウェア＋鳥山明 夢の合体実現！ 台風の目必至!!

- ●スクウェア
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●24M
- ●RPG

# CHRONO TRIGGER
## クロノ・トリガー

「ライブ・ア・ライブ」の次はなんだろな〜、と思っていたキミに朗報。あの鳥山明にFF・ドラクエまでくわわる(!?)期待度超級のモンスターRPGをキャッチ！　まずは読むべし。納得できるはずだ。

## 最強のスタッフでスクウェアが放つ超大型RPG!!

スクウェアの新タイトル「クロノ・トリガー」が発表されたぞ。イラストを見てもらえれば一目瞭然、『ドラゴンボール』でおなじみの鳥山明がついにスクウェアと合体したのだ。さらになんと、スーパーバイザーとしてFFシリーズの坂口博信、ドラクエシリーズの堀井雄二の両氏がくわっている。ゲーム界を代表する、あの2大RPGをこえるかもしれないぞ。

超豪華スタッフで現在鋭意制作中の「クロノ・トリガー」。こいつは期待せずにはいられない！

戦闘画面はこんな感じ。全体を見下ろすタイプだ。

「クロノ・トリガー」のメイン画面がこれだ。キャラクターが大きいから、イベントなどでのこった演出に期待しよう。スクウェアの定評ある美しいグラフィックが、鳥山明のアナザーワールドをバッチリ表現しているぞ。

### 鳥山明＋ハイグレードグラフィック

鳥山明によるキャラクター、ワールドイメージは、ゲーム制作サイドとの綿密な打ち合わせのうえに描かれたもの。そうしたイメージが、FFⅥですべてのプレイヤーをうならせたすばらしいグラフィックで画面上に再現されている。



こちらはフィールドマップだ。主人公たちや建物のサイズからして、かなり高い位置からの視点になっているのがわかる。上空を流れる雲がきれいだよね。あちこち歩きまわるのが楽しみ。

# 冒険は時間をこえて、さまざまな時代へ

「クロノ・トリガー」はどんなゲームになるのか？　いまのところわかっているのは時間の移動が大きなポイントになる、ということだ。さまざまな時代を行ったり来たりして、なかまと出会っていくストーリーになるぞ。各時代にはそれぞれ個性豊かなキャラクターたちや、いろんなイベントが主人公を待っているのだ。

キャラクターについては、主人公の名前がクロノということ以外はまだ不明だ。イラストをながめて想像をめぐらせてみてね。

時をこえる!?飛行マシン

## たとえば　機械文明の時代

魔法のかわりに機械が発達したファンタジー世界。そんな印象を受けるのがこの時代だ。

ゲームスタートはこの機械文明の時代からになりそうだし、主人公クロノもここで暮らしているみたいだ。おそらく「クロノ・トリガー」ワールドでの現代にあたるんじゃないかな。

時間移動はすぐにはできないだろうから、この時代での冒険は長いものになりそうだぞ。

機械といっても、いまのエレメカじゃなくて蒸気機関のような雰囲気だ。風車もたくさんまわっている。でもタイムマシンがあるんだから、かなりのテクノロジーだぞ。

## たとえば　原始的な世界

もうひとつ、まだ文明の発達していない、原始時代のような世界を紹介しよう。

地表が活発な火山活動によって荒れはてているのがわかるよね。外を歩いているだけでダメージを受けてしまいそうだ。

人なんて住んでないように思えるけど、そうでもないぞ。町や村はないかもしれないけど、なかまになってくれるキャラクターが待っているはずだ。

原始時代には緑がほとんどなく、きびしい環境だ。光っているのは火山の噴火口。こんなところにも人は暮らしていて、主人公との出会いが待っているのだ。

## 時間移動に関係あり？の不思議な部屋

ここで神秘的な雰囲気をもつ、3つの部屋を紹介しておこう。なにかが転送されているように見えるけど、現時点ではまったくの謎だ。ゲーム上、重要な場面かもしれないぞ。

床の形からすると、3つは別々の部屋に感じるけど、同じ部屋での連続した場面にも見える。

中央の物体には、目や口らしきものが見える。ちょっとグロテスク。

現れたのはモンスターらしい。少なくとも人間ではなさそうだ。敵か味方か？

# 臨場感と遊びやすさを追求したバトルシーン

お次は、RPGの大きな柱であるバトルシーンを見てみよう。

フィールド上の主人公とモンスターたちの姿や位置関係、剣で斬りつけたり銃を撃つようすから、一見するとアクションバトルのようだ。でも、画面の上に〝たたかう〟〝わざ〟などのコマンドが表示されている。コマンド入力式になるわけだけど、ＦＦシリーズのアクティブタイムバトルでもない。

「クロノ・トリガー」では、リアルタイムのいそがしさはなく、それでいてアクションゲームのように、モンスターやキャラクターのさまざまな動きのパターンが楽しめるものになりそうだ。

これまでのスクウェアのゲームにはなかった、新しいバトルシーンが展開するぞ。

## ステータス画面

見なれたパラメータがならんでいる。顔の横にあるものは魔法に関係あるのかな。

かまえて

すごく威力がありそう。技のひとつかも。

斬る!

## ロボットは銃で攻撃

腕に装着された、マシンガンのような武器だろう。ロボットは遠距離からの攻撃ができるのだ。接近戦をやらせてもかなり強そうだね。

ボウガン発射!

〝れんけい〟というコマンドが気になるね。いったいどんな攻撃をするんだろう？　それにしても、みんなのかまえのポーズがみょうにカッコイイぞ。ただのかまえなのに。

## モンスターの多彩な動きにも注目だ!!

この４種類のモンスターは、まだまだほんのザコ。それでも、動きのパターンは主人公たちに負けずおとらず豊富だぞ。いったいどんな攻撃をしかけてくるか、いまから楽しみだね。

# クロノ・トリガーの世界をのぞいてみよう

綿密に造り上げられた「クロノ・トリガー」の世界。もっとくわしく知りたいだろうけど、まだまだ謎の部分が多いんだ。ここからは、予測もふくめていろいろな場面を紹介していくことにしよう。

キャラクターのサイズを見てみると、建物やダンジョンなどに入ったときは大きくなっている。この大きなときには、そのまま直接バトルに突入するんじゃないかな。

## 主人公クロノの家

朝、目覚めたばかりのクロノが大きなあくびをしている。さすが芸がこまかいぜ。

## ロボットのメンテ中？

ロボットの修理中か、これからはじめて動きだそうとしているところか。どっちにしろ、ロボットは勝手になおらないからたいへんだ。いじっているのはメガネの女の子みたい。いかにもって感じだよね。

## フィールドはこんな感じ

フィールドは、はるか雲の上から見下ろした感じになっている。こまかいところまで描きこまれていてきれいだよね。

町のグラフィックに入ると画面がきりかわるのではなく、建物のたくさんある場所が町、ということの戦闘もこの状態で行われるぞ。キャラクターがどんなしぐさを見せてくれるか、楽しみだね。

### お祭りかな？

これはオープニングでの1シーン。花火が上がり、風船が舞っている。なにかの祭典？

飛行マシンとプロペラ機が猛スピードで飛んでいる。クロノたちが追われているのか？

乗り物がなければ、しょうがないから歩き。目の前にある大きな建物はなんだろうな。

## ダンジョンなどに入ると……

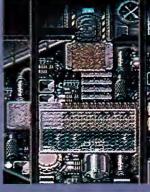
ダンジョンや建物、それにフィールドの特定にポイントなどに入ると視点はぐっと下がって、キャラクターも背景も大きくなる。

イベントなどはこの状態で発生する。もっとも長く目にする画面といっていいだろう。モンスターとの戦闘もこの状態で行われるぞ。

キャラクターがどんなしぐさを見せてくれるか、楽しみだね。

ここは荒れはてた原始時代だろう。噴火口は真っ赤だし、火山灰みたいなものも降っている。溶岩のあとまでくっきりだ。

### ロボット工場？

パイプ類が縦横に走り、壁のコントロールパネルがハイテクな印象を与える。なにかの工場のはず。

クロノがたたずんでいるこの場所も機械でいっぱい。じょじょに黒くなっている、天井の暗がりがリアル。

# 時代ごとに数々のイベントが待つ!

時間と空間を飛びこえ、さまざまな時代を冒険するのが「クロノ・トリガー」だ。これまで紹介してきた機械の時代、原始時代がすべてじゃないぞ。もちろん、わかっているとは思うけど。

行き着いた時間、時代ごとに世界はまったく別のものになっているから、全体としてながめてみると「クロノ・トリガー」ワールドはかなりの広さをもっていることに気づくだろう。

このページの写真は、そんな広大な世界のどんな一面なのか、見当もつかないものばかりだ。くわしいことはまだなにもわからないけど、このゲームの大きさってものには触れることができるんじゃないかな。

量産されたロボットがたくさんならんでいる。それもなかまになるロボットと同じタイプのようだ。もしや未来？

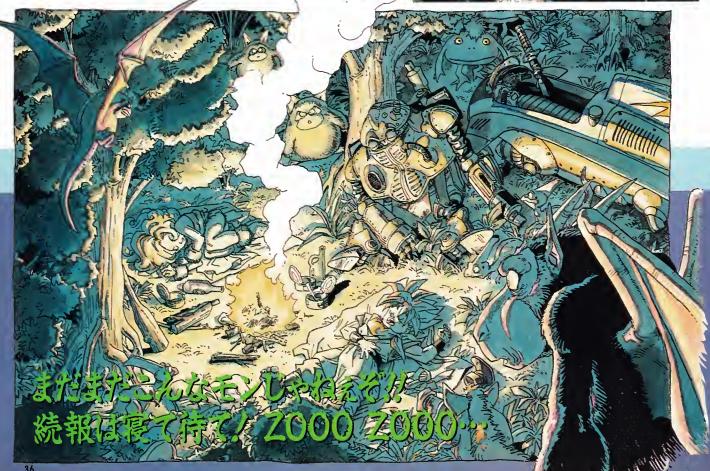
## 謎が謎を呼ぶ!

光につつまれているのはクリスタルだろう。空中に浮遊している城のような建造物も、クリスタルでできているように見える。かつてのＦＦシリーズのように、クリスタルが大きな意味をもっているのだろうか？

まだまだこんなモンじゃねえぞ!!
続報は寝て待て! ZOOO ZOOO…

# アクションファン待望の続編!! ヤツが帰ってくる!

●カプコン
●12月発売予定
●価格未定
●アクション
●容量未定

## 謎の敵、カウンターハンターとは!?

去年、スーパーファミコンにどうどうと登場したアクションゲーム「ロックマンX」の続編が、ついに発動する。
今回は、前作から半年後の世界が舞台になっている。また、カウンターハンターと名乗る謎の敵も登場し、ストーリーも魅力十分だ。ゲームシステムなどは前作とかわりなく、敵ボスを倒して武器を入手していくゲット方式を採用している。また、パーツアイテムでのパワーアップもまたあるらしいぞ。くわしい情報が入りしだい、続報をおとどけする。今回は画面写真を見てね!

敵工場へと潜入! 今回の敵は作られたイレギュラーレプリロイドたちなのだ。絶対ウラがありそうだぞ!

## 巨大敵キャラだ!

## 今回もパーツでパワーアップするぞう!!

今回のエックスも、パワーアップパーツを入手することにより、全身の形態が変化していくぞ。前作とほとんどちがうイメージだけど、その能力は前作以上のようだ。エックス誕生の謎は、まだまだ解明されることはないのか!?

## 足もデカイ

敵キャラのなかには、こんなにも巨大なヤツが。こんなのを相手にどうやって闘えばいいんだ。威圧感バリバリで怖いです。でも、カッコイイです。

ここも、気象コントロールセンターだ。今度は、太陽エネルギーを使って攻撃してくる敵が!

ここは、気象コントロールセンターという場所らしい。雨が闘うエックスを冷たく打ちつける。

スクラップのなかから敵が出現した! 動けないハズなのに、どうしてだ!?

## Xのアクションもアクティブにパワーアップ!!

パーツアイテムを入手することによって、エックスには次々と新しいアクションや機能が追加されていく。その機能を2つだけ紹介しちゃおう。まずは脚パーツを入手するとできるエアダッシュ。もうひとつは、腕パーツを入手してできるダブルチャージ。画面を見る限りでは、なんとタメ撃ちを2発連続でやっている。すごいや!

空中移動を可能にした、エアダッシュ。前作のダッシュのバージョンアップなのか。

## これがダブルチャージだ!!

極限チャージで、1発! ここまでは前作と同じだよね。しかしさらに……。

もう1発撃つことができる! これがダブルチャージなのだ! 破壊力最大! 早く撃ちたいよぉ!

# 新作 FRONT LINE



## サウンドファンタジー

12M

■任天堂■10月発売予定■6,800円(マウス同梱9,800円)■マウス対応■B.B.

**遊びながら美しい音色を楽しもう!**

## ちょっと変わったアクション+音楽ツールの登場だ!

「マリオペイント」を覚えているかな? 操作がかんたんでユーモアたっぷりなお絵描きソフトで、これにハマった人も多いと思う。

そんな人に超オススメなのが、この「サウンドファンタジー」。これは絵ではなく、音を題材にしているんだけど、難しい理論はぬきで楽しめる。そういう意味では、「マリオペイント」と同じようなタイプのソフトだといえるのだ。

このゲーム、コントローラでも操作は可能だが、できればマウスで遊びたい。マウスつきパッケージもあるので、まだマウスをもっていない人はこちらを選ぼう。

すばやく、正確なマウスさばきが必要とされるアクションゲームモード、Beat Hopper。

「マリオペイント」感覚でかんたんに楽しめる特殊なサウンドツールが魅力的。

「マリオペイント」ではひとつだけだったセーブも、こちらは3つになった。

Beat Hopperには2種類のモードがある。これはA。

これが新感覚ブロックくずしのIce Sweeper。マウスがオススメ。

## モードは全部で4つ

「サウンドファンタジー」には、全部で4つのモードが用意されている。しかし最初から遊べるのは3つだけ。ゲーム中、ある条件を満たすと、もうひとつのモードで遊べるようになるのだ。

音楽を作るモードのほか、アクション感覚のゲームモード、ブロックくずしタイプのモードの3つを最初から選べる。もうひとつは、オルゴール設計ツールのような、ちょっと変わったモードだよ。

3つしかない?

これが4番めの秘密のモード、Star Flyという音楽ツール

## ファミコン版「オトッキー」を知ってる?

アスキーから発売されていたディスク版ファミコンソフト「オトッキー」。音楽ツールとアクションゲームが楽しめるという変わったソフト。このソフトの作者が、「サウンドファンタジー」にも携わっている。どちらも独自のスタイルをもっていて、難しい音楽理論を気にせず楽しめる点がすばらしい。

弾を撃ったときの音で、自動的にメロディーができる。

音階と音色を指定して、好きな音楽を作ろう。

# Beat Hopper

ルール　マウスで虫(Hopper)を操作し、タイルを消す。タイルから落ちるとミスだ。

ジャンプし続ける虫をマウスで操作するゲーム。3つのモードがあるが、最初はトレーニングモードで練習することをオススメする。

トレーニングモードでタイルに乗ると、タイルがめくれて記号が表示される。これは神経衰弱感覚で、同じ記号をめくればタイルが消える。これを繰り返せばいい。

一方AとBの2モードでは、とにかくタイルに乗ればそれが消えるが、Bモードでは、タイルが何枚か重なっているので注意。すべてのタイルを消せば面クリアだ。

Aモードがえんえん続くのに対し、Bモードは面クリア型。

## まずはトレーニング

上に乗ってもタイルは消えないので安心。同じマークのタイルをすべてそろえよう。

マークをそろえ、中央の星アイテムを取れば面クリアだ。

## Aモード

タイルを消すと次のタイルが出現。次々消そう。出現順に消せばメロディになる。

タイルはつねに3つ画面に表示されており、一度乗ると消え、次のタイルが表示される。

一定数のタイルを消すとレベルが上がり、ジャンプスピードがアップ。難しくなる。

## Bモード

タイルが重なっている数だけ、タイルに乗らないと消えない。高得点のボーナスもあるぞ。

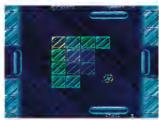
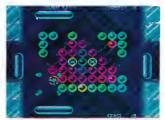
1枚から4枚までの厚さがあるタイル。乗ることに1枚ずつ消えていくぞ。

すべてのタイルの厚さを同じにすればボーナスが加算される。高得点をねらおう。

# Ice Sweeper

ルール　パッドを上下左右に動かし、ボールを打つゲーム。打ちのがすと1ミスだ。

ブロックくずしタイプのゲーム。マウスでパッドを動かしてボールを打ち、ブロックをすべて消せば面クリアだ。

ただしほかのブロックくずしとちがうのは、画面下だけでなく、上下左右にパッドがあること。また左右だけでなく、上下にもパッドを動かす必要があること。上下と左右のパッドの動きは、それぞれ連動しているが、ボールを打たなければならない回数が多いので、ふつうのブロックくずし以上に難しく、そして白熱するぞ。

マウスで遊ぶブロックくずし。遊びやすい。

特殊ブロックを消すと、マルチボールになる。

## 面が進むと…

左右の壁間が広がり、4つのバーを駆使することになる。

こんなに難しくなる

## STAGE紹介コーナー

最初のうちは、上下のパッドしか動かす必要がないけれど、面が進むと左右にも現れるのだ。

STAGE2

まだ上下のバーだけ操作していればクリアできる。

STAGE3

硬いブロックは、ボールを数回当てればこわれる。

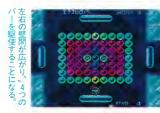
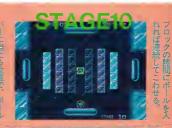
STAGE5

ついに左右のバーを使うときがきてしまった。難しい。

STAGE6

バーに当たる位置で、ボールの方向をコントロールできる。

STAGE10

ブロックの隙間にボールを入れれば連続してこわせる。

# Pix Quartet

ルール　好きな絵を描き、その上に虫を放つことで、虫たちが演奏をはじめるぞ。

このゲームでもっとも工夫されていて、奥が深いのがこのモード。遊びかたは無限大だが、大きく分けると絵を描く、音を楽しむという2つがある。

画面の下には、「マリオペイント」にもあったような、多数のツールボックスがある。これから色を選んだり、ツールを選んだりして絵を描く。そして画面上を移動している虫が、その絵の上を通過するときに、絵の色に応じた音階で音を出す(演奏する虫が4匹いるからQuartetってこと)。

ツールボックスには、絵を描くための便利なツールが、多数用意されている。「マリオペイント」でおなじみの消しゴム、カット&ペースト、スタンプなどがある。セーブも3個できるぞ。

## 色をぬる

色によって音階がちがう。また虫を方向転換させたりするツールも色の横にある。

## 拡大表示

画面を拡大する。細かい部分を修正するときに有効。

## AUTOコマンド

一定の法則にしたがってコンピュータが自動的に作成するパターン。

パターンにもいくつかの種類があり、使うたびに少し変化があるぞ。

## カット&ペースト

カット&ペーストとは、絵の一部分を切り取って複写すること。

「マリオペイント」のスタンプ機能的な使いかたをすることもできる。

## 虫をチェンジ

虫の種類を変えると、音色が変化する。4匹とも変更可能。

## キーを変える

音階の間隔(キー)と同時に、色の種類を変化させられる。

## デモパターンをお手本にオリジナル作品を作ろう

絵としてはもちろん、音楽としても完成されたデモパターンだ。

# Star Fly

ルール　好きな場所に星を置いていくと、オルゴールのように音が鳴るぞ。

最初は遊べないこのモードは、ある条件を満たすとはじめて遊べるようになる、隠しモードだ。

このモードは星空に星を並べ、音楽を演奏させるモード。画面の上下が音階で、左から右に演奏していく。もちろん音色も変更できるし、作ったデータも3種類までセーブしておくことが可能。Pix Quartet同様、奥が深いぞ。

## Star Flyで遊ぶ条件

Beat HopperかIceSweeperでハイスコアを出す。

ハイスコアでなく、全面クリアでも条件は満たされるよ。

## 星を夜空に置く

星を置く位置で、曲が決定する。五線譜に音符を置く感覚でね。

もっと置く

曲は左から右に演奏される。左右の間隔が音の間になるわけだ。

## オルゴールみたいだね

北極星を中心にして回転する星は、まるでオルゴールのよう。ロマンチックなのだ。

Pix Quartet同様さまざまなツールが用意されていて、ころうと思えばいくらでもこれる。

## デモパターンもあるよ

デモパターンも豊富。テクニックをぬすめ!

# デモンズ ブレイゾン -魔界村 紋章編-

16M

ACT

■カプコン■10月21日発売予定■9,800円

そろそろ細かく紹介するか

## ついにその全貌を大公開!!

ついに発売が近づいてきた「デモンズブレイゾン」。今回は、アリーマーのステータス画面からはじまり、いままで公開されなかった新しいアリーマーや、ステージの紹介など、新しい情報を満載してお贈りするとしよう。これはもう、魔界村をこえた、新しいアクションヒーローの登場といってもいいのでは。

最初はレッドアリーマーからはじまるのだ。

画面右上のアイテム欄を見れば、いまの状態が一目でわかるようになっている。

## これがステータス画面だ!!

これがアリーマーのステータス画面。ここではほかのアリーマーに変身したり、アイテムを選択したりするのだ。その項目を1つ1つ細かく紹介していこう。

最初は弱いアリーマーも、アイテムを入手していけばだんだん強くなっていくぞ。

### ①レッドアリーマーの攻撃

レッドアリーマー状態での攻撃魔力の選択を行なう。全部で5種類あり、ステージボスを倒したときなどに入手することが可能。最初はファイヤー1つしかないが、そのほかにさまざまな特性をもつ攻撃をすることができる。

いちばん弱い、初期装備のファイヤー。単発で威力もないというかなしさ。

やや大きな火の球を吐き出すバスター。2連射で、岩なども破壊できる。

### ②メタモーフィシス選択

入手した紋章を使うことで、別なアリーマーに変身する。アリーマーは種類によってかなりちがう特性が用意されている。

ステージボスを倒すことで入手することができる。ステージのどこにいるのかをさがさなければいけないのだ。

紋章を入手したら、ステータス画面で装備しよう。このとき、レッドアリーマーの攻撃装備は解除される。

紋章の力で新しい姿に変身したアリーマー。紋章によってそれぞれちがう力をもっているので使い分けよう。

### ③スペルとポーション

巻物と入れ物を入手することで、ショップで買物をすることができる。これらは一回使うとなくなってしまうが、巻物や入れ物はなくならないので、ふたたびショップに行くことで、購入しなおすことが可能である。

さまざまなスペルを売っているショップ。ものによって値段もちがう。

こちらもおなじ。やはり高いものは強力なのだ。多くの巻物を見つけよう。

### ④タリスマン

いろいろな効力のあるタリスマンを使うことができる。これは装備すれば効果があり、それ自体がなくなることはない。

装備すれば使用していることになる。魔力アップのタリスマンがオススメ。

### ⑤所持金

背景の窓や銅像などを破壊したり、敵から入手できる。アイテムを購入するのに必要になるが、クリアには関係ない。

いろんな場所で、さまざまなことを試してみよう。マメにチェックするのだ。

### ⑥アイテム説明

選んだアイテムの説明が表示される。ここを見れば、いまもっているアイテムが何であるかが一目でわかるありがたいシステム。

いまもっているアイテムの説明をしてくれる。

※画面写真は開発中のものです。 © CAPCOM

# これがレッドアリーマーだ!

プレイヤーは最初、レッドアリーマーを操作して戦いをはじめることになる。最もすぐれた力をもっているので、このキャラを使いこなすことがゲームをクリアする最短のルートになるのだ。

ソムロとの戦いからすべてははじまる。奥から出てくるソムロに注目しよう。

## 攻撃アイテムを使える

ノーマルは、キャラの特殊攻撃のほかに、アイテムによって攻撃力を上げたりすることもできるようになるのだ。

最初から装備しているファイヤー。非常に弱い攻撃に、涙が出てきそうだ。

連射がきくようになり、威力も上がったバスター。これがないとはじまらない。

## 頭突きできるぞ

ノーマルの特殊能力は〝頭突き〞。これで背景の窓や彫像などを破壊してお金やアイテムなどを入手することができるぞ。

彫像や窓ガラスなど、破壊できそうなものの前で頭突きボタンを押すのだ。

画面の奥に向かって頭突き! すると背景のものが破壊されてアイテム出現。

# メタモフィシス後のアリーマーぢゃ!!

ボスを倒して紋章を入手することによって、ほかの特性をもったアリーマーに変身することができる。紋章を入手して変身しないと先に進めない場所もあるので、こまめに行ったり来たりしよう。

まずはボスキャラと戦って勝利を収めなければいけない。

するとアイテムを落としていくのだ。なんなのかは不明。

ステータス画面で確認して装備しよう。

これで新しいアリーマーに変身することができる。あらたな道が開けるぞ。

## グランドアリーマー

地の紋章によって変身する。特殊攻撃の〝突進〞を使用することができ、突進中に破壊できる障害物にあたると破壊することもできる。大地のキャラなので羽根はなく、ジャンプはできるが、空中を移動することはできない。

岩のような外見をしている。外見のとおり、空を飛ぶことはできない。攻撃力はあるぞ。

●通常攻撃

地面を這うショット。低い敵をも倒せるのだ。

●特殊技

残像を引いて力強く突進する特殊攻撃。障害物も破壊する。

## タイダルアリーマー

水の紋章で変身することができる。攻撃は相手を貫通する水流。最大の特徴は、水中でもダメージを受けないで移動することができること。しかも水中を泳いで移動することもできるようになる。しかし地上での力は非常に弱い。

水中を泳ぐことにかんしてはだれにも負けない。

●通常攻撃

通常の敵なら貫通してしまう水流ショット。

●特殊技

水中移動中でもダメージを受けないのだ。

## エアリアルアリーマー

気の紋章によって変身できる。この姿になると、気流を無視して空中を移動できるほか、空中で上昇することもできるようになる。しかも攻撃力はレッドの何倍もの破壊力があり、いままでてこずっていたボスも楽勝になってしまうのだ。

●通常攻撃

真空波を発射するが、威力はノーマルの数倍!

気流に関係なく空中を飛ぶことができるのだ。

●特殊技

空中を上昇することができる。かなり便利。

# ステージ4までを紹介だぞ〜

ゲーム開始から、かなり苦しい戦いがはじまる。巨大な竜〝ソムロ″との戦いである。ここからすでにゲームははじまっているのだ。そうして、ソムロを倒したらコロシアムの外に出る。そこにもう一度ソムロとの戦いが待っているのだ。油断することが許されない展開。

6つの紋章がどうのこうの……というシナリオではじまる物語。かなり迫力あるオープニングが用意されている。

## オープニング

奥からソムロがゆっくりと出現してくる。

ソムロを倒して外へ出るアリーマーだが……。

ふたたびソムロがあらわれて戦いに。

## オープニングでも死ぬのだ

オープニングでのソムロとの戦いのなかでも、ミスをすると当然死んでしまう。これはすでにオープニングではないことを痛感させられる。

ソムロとの戦いでもダメージは受ける。体力ゲージはここでは見えない。

やられると、白骨と化してしまうのだ。よく見るとかなり気持ちの悪いグラフィックなのだ。

## 道はひとつじゃない

別なステージに進むと、マップが一本道ではないことがわかる。画面をよく見て、行けそうなところがあったらそこへ行ってみよう。

たとえば、このあと竜巻が出てくるのだが……

竜巻のなかに入らなかったらこちら。

入ったら別な場所に行けるのだ。

## ステージ1

ゲーム開始もこのステージ。基本イメージは祭壇で、ここには頭突きで破壊できる彫像が多く存在するのだ。幽霊系の敵が多く出現するのはいうまでもない。

幽霊系の敵がそこらじゅうから出現してくる。ゆっくりとしてられない。

高台の上には空中騎士が。こいつは後方からでないと攻撃できないのだ。

こわせるぞ

彫像に頭突きをかまして破壊できる。

ボスキャラ登場。こいつを倒して紋章を入手だ。

## ステージ2

大きな街の廃墟のようなステージ。最初にショップや破壊できる窓などが多い。先に進むと水が多くあり、水の紋章がかなり重要になってくる。

窓をすべて破壊できればかなりの金額のお金が入手できるにちがいない。

扉へ入れ

扉に入ることもできる。扉を頭突きで開けるのだ。

下に水がある場所に出た。水中から敵が多く飛び出してくるのが怖い。

水中に入ることもできる。ダイダル以外はダメージを受けてしまうのだ。

## ステージ3

森のなかを進むステージ。ダメージを受ける地面が多く、あやしい生き物も多く出現してくる。気持ち悪いイメージがあるなかで、迷路のような森に迷うなよ。

木の枝の上を進んでいくのだ。地面は針の生えたダメージゾーンばかり。

どんどん先に進むなかで、多くの鳥や虫がアリーマーを襲ってくる。

森が燃える！グラフィックも緑から真っ赤になって眼が痛いのだ。

ボスが森を燃やした犯人。こいつはいろんな姿に変身してくるぞ。

## ステージ4

かなり高い塔のようなステージ。上に上にと上がっていき、空中を飛んでボスまで進むにのだ。気の紋章があればあらたな道が開ける。ノーマルだときついぞ。

上に上がらないといけないため、ノーマルとアエリアル以外は進めない。

上がる、上がる、どんどん上がる。いったいどこまで上がるのだろうか？

ひとしきり上がったら、今度は空中を右に進むのだ。落ちたら死亡。

回転する床を上に上がっていく。ノーマルでもかなりきつい中盤の難所。

# ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物

16M RPG

■データイースト■10月下旬発売予定■9,900円■バッテリーバックアップ

**アナタノ"カラダ"チョットカシテクダサ〜イ!!**

## これがトランスファーシステムなのだぁ〜っ!!

### キャラに話しかけて"ピカッ"とばOK

ヘラクレスの栄光シリーズ最新作。今号はまず、このゲームの最大の特徴であるトランスファーシステムについて徹底紹介をしよう。

主人公たちは旅の先々でいろいろなキャラに出会う。話しかけたとき画面が一瞬〝ピカッ〟と光ったら、そのキャラの体に乗り移れるということなんだ。このシステムを覚えないとゲームをうまく進められないこともあるぞ。乗り移れるキャラは、人からネコや羊まで千差万別。乗り移りかたとその様子については下の紹介を見てね。

キャラに話しかけた瞬間、画面が〝ピカッ〟と光れば、乗り移りOKということだ。

こうなれば、もうその時点でそのキャラの体になることができてしまうぞ。

### "乗り移り"画面を紹介するっ!!

まずステータス画面を呼び出して、そのなかの〝からだ〟というコマンドを選ぶ。

次にだれが乗り移るかを決定する。すると乗り移れるキャラのリストになる。

フィールドでも町のなかでもいいからステータス画面を呼び出す。そして出た画面のなかの〝からだ〟というコマンドを選びボタンを押すんだ。次にパーティー内のだれが乗り移るかを決める。そうすると画面がスライドして、その時点で乗り移れるキャラのリストになるから そのなかから選べばいいぞ。

右の写真と下は乗り移れるキャラのくわしいステータス画面だ。

### ステータス画面――その1

ウーウール
ふわふわの　ヒッジ
ごあい：
FLV：10―PERFECT
とくぎ：
こうげき：414　（224）
ぼうぎょ：350　（203）
すばやさ：822　（203）
ちせい　：241　（203）
こうげき　　メエー・・・
どうぐ　　　メエッ！！
ぼうぎょ　　メエー！！

**名前・特徴** そのキャラの名前と特徴、そして出会った場所などが表示されるのがこの場所だ。

**フィットネスレベル** 乗り移ったキャラとの相性で戦闘をすることで上昇。このレベルが上がれば潜在能力がより引き出せる。

それぞれ、( )内はその体が本来もっている数値で( )の左側は乗り移ったことで高められる数値だ。だから左側の数値が高いほうが、強いということになる。

左側は全キャラ共通の攻撃コマンドで右側はそのキャラ独自の攻撃コマンドだ。

### ステータス画面――その2

ネドール
タント
ペテルス
ウーウール
キルガン
イドール
ダーニア
ポフリ
ケイローン
アーモ
ティーナス

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ゆくえふめいだった　きこり | 10— | 0/　1 | オノLV1 | まほう | | |
| とってもじゅうな　ノライヌ | 10— | 0/　20 | ツメLV1 | かみつく | たいあたり | とおぼえ |
| イマンドラの　ひつじかい | 10— | 0/250 | つえLV1 | まほう | ぶんなぐる | ゆびぶえ |
| ふわふわの　ヒッジ | 10— | 0/　20 | | メエー・・・ | メエッ！！ | メエー！！ |
| きこりの　おやかた | 10— | 0/600 | オノLV2 | まほう | なげおの | とっしん |
| ねむってばかりの　なまけもの | 10— | 0/　34 | ばんのう | まほう | ねる | おおいびき |
| たびの　せいねんけんし | 10— | 0/　96 | けんLV1 | まほう | おともだち | |
| デメーテルしんでんの　みこ | 10— | 0/113 | むちLV1 | まほう | いのり | むちむち |
| ケンタウロスの　ちょうろう | 10— | 0/　24 | ゆみLV1 | まほう | おおわざ | |
| いんたいした　おんなさんぞく | 10— | 0/600 | やりLV2 | かくれる | くちぶえ | ぬすむ |
| ようせいだけが　おともだち | 10— | 0/　63 | | せいれい | | |

ここは乗り移れるキャラの名前が表示される。十字キーの上下でスクロールさせて選択するんだ。最終的に100体以上のキャラ名が並ぶことになる。

ここを見れば、そのキャラはいったいどういうキャラなのかがわかる。乗り移った場合、当然そのキャラの人生も引き継ぐことになる。だからより多くのイベントを体験するには、適材適所で乗り移ることが必要になってくるんだ。

いちばん左の数値は現在のフィットネスレベル。右の数値は次のフィットネスレベルまでに必要な経験値。そしてまんなかの数値はその時点で得ている経験値なのだ。

そのキャラがいちばん得意とする武器とそのレベルが表示されている。だからここに表示されている武器を装備させると、より強力な攻撃能力が発揮できる。ここのレベルは固定で上がることはなく、キャラによって異なるんだ。

ここはそのキャラが使うことができる、独自の攻撃コマンドが表示されている。ある程度のフィットネスレベルがないと使えないコマンドもあり、その場合、そのコマンドは暗く表示されている。がんばってレベルを上げよう。

## ゲーム序盤で"乗り移れる"キャラクターのみなさん

ではここで、ゲーム序盤で乗り移れるようになるキャラクターのみなさんを紹介する。といってもいちばん左のキャラ〝タント〟は主人公が最初っから乗り移っているキャラなんだ。序盤ではまだこの程度だけど、ゲームが進むとさらにキャラ数は増えるぞ。

**タント**
主人公が最初っから乗り移っているのら犬。犬といってもけっこう強いぞ。

**ペテルス**
イマンドラという村にいる羊使い。最初に出会うことになるキャラでもある。

**ウーウールー**
イマンドラの村にいる羊。回復コマンドなどが使えるので重宝するキャラかも。

**ダーニア**
ある村の宿屋で出会うことになる旅の青年剣士。さすがに剣士だけあって攻撃力はあるぞ。

**イドール**
ある村で眠ってばかりいるなまけもの。ある時間になるとあいびきしてるとの噂も…。

## そして……壮大なストーリーの幕は開かれた!!

### 神殿を南下…

前号で紹介した9000年前のストーリーが終わると、いよいよ冒険の旅に出ることになる。まずは神殿を出て、南へと進もう。ある小さな村？　が見えてくるはず。この村に入ると、多くの羊たちと、小屋のなかにいる羊使いペテルスに会うことができる。このペテルスに話しかけると画面がフラッシュするぞ／　そして羊のなかにも……。この村にある銅像に話しかけるとセーブができる。

神殿を出たら、とりあえずは南下しよう。ある小さな村？　が見えてくるハズ／

最初に出会うキャラ、ペテルス。どうやら困っているようすなんだけど……。

### 羊を連れて村へ／

おなかが痛くて羊を別の村へ連れていくことができないペテルス。ここはひとつ、ペテルスのかわりに羊を引率しよう。

羊を連れて村を出たら東へと進んでいく。すると村が見えてくるんだ。この村へ羊を連れて入ればいいってわけだ。

この村の人たちと話をしていくと、ある家で、あのプラトンの奥さんという人物と会うことができるんだ？？？

羊を連れて村を出たら、東へと進んでいこう。当然、敵キャラは出現するから用心しよう。

村の人たちに話をきいていくと、なんと／　プラトンの奥さんという人物に会える。

### きこりと羊の村でいろいろ試そう

この村は最初にくる大きめの村だから、とりあえず、村中をまわって、いろいろ話をきいていこう。また、ある家では時間によって人がいたりいなかったりすることもあるから、宿屋で休憩をして時間を進めるといいぞ。武器やアイテムなんかも売っているから、買っておくとラクだぞ。

昼間に入ってもだれもいないある小屋のなかだけど……。

夜になってその小屋に入ると……。ここからは自分でね。

イヌのまんまで話しかけても、追い返されるだけだ。ここは人間で話しかけよう。

# ドラゴンボールZ 超武闘伝3

16M

ACT

■バンダイ■9月29日発売■9,800円

**魔人ブウも登場！ 至上最強の戦士はだれだ!!**

## 登場キャラは9人！ 新システム導入でパワーアップ!!

これまでにも何度か紹介してきた「ドラゴンボールZ 超武闘伝3」だけど、今回ではいよいよ新システムがあきらかになったのだ。

また登場キャラも、前回までに紹介した悟空や悟飯、悟天といったZ戦士のほかに、界王神や魔人ブウの登場。

いよいよ発売間近の〝超武闘伝3〟の全ぼうがあきらかになったのだ。

魔人ブウが登場！ 超サイヤ人に変身したベジータとの対戦だ。軍配はどちらに……。

### ①デュアルラインも健在!!

超武闘伝シリーズの特徴が〝デュアルスクリーン〟だ。間合いを1画面以上離れると、画面が分割表示される。

2画面分割表示。これが超武闘伝だ。

### ②"上空"に行けないステージも!?

舞空術で空中戦ができるのも、このゲームの特徴。ただし今回は、上空に行くことのできないステージもあるぞ。

バビディ宇宙船。ここが上空へ行けない。

### ③接近戦がパワーアップ!!

接近戦といえば、超武闘伝2で投げ技が追加されたが、今回はさらにコマンド入力での接近技が充実している。広い間合いからの攻撃も可能になった。

18号にはすばやくしゃがみ、力を蓄えてジャンプキックをする技があるぞ。

悟飯や悟天には、数キャラぶんの間合いをつめて繰り出す必殺パンチがあるぞ。

### ④同一画面上での"武空術"が可能に!!

〝舞空術〟を使うことで、上下2画面での空中戦が楽しめる超武闘伝だけど、それはあくまでもべつべつの画面上でのことだった。それが今回、同じ画面内での使用が可能になっているぞ。

べつ画面での舞空術は前作まででも可能だったが、今回は同一画面内での舞空術が可能なのだ。

同じ画面内で舞空術を使うとこのとおり。なんと悟空が画面上方に浮いているのだ。

## 登場キャラのもち技を大紹介！ 炸裂する必殺技!!

今回もさらなるパワーアップがはかられた必殺技。もちろん、このゲームじゃないと楽しめない、〝デモ必殺技〟も健在だ。悟空の〝かめはめ波〟、ベジータの〝ファイナルフラッシュ〟はもちろんのこと、新技もさらに追加されている。また、新キャラである界王神やダーブラ、などの必殺技は、超強力なものばかり。18号にも新技がくわえられ、1作めとはちがったものになっているぞ。

〝3〟の主役はもしかすると、この2人かもしれないね。

魔人ブウの復活を阻止すべくやって来た界王神。

### 孫 悟空

力、速さ、迫力のすべてをかね備えた最強の戦士。攻撃技、防御技、ともにバランスがとれたキャラクターだ。

#### かめはめ波

もうおなじみの必殺技。悟空を使うなら、この技は基本だろう。

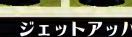
#### 激烈連脚

一撃必殺の蹴りを連続で6発当てる必殺技だ。この技がヒットすれば、相手の体力を大きくケズることができる。超武闘伝3からの悟空の新技だ。

### 孫 悟飯

潜在的に高い能力をもつ。実力は父、悟空を上まわる。悟飯もスピード、パワーともにバランスがいいぞ。

#### 魔閃光

ピッコロから受け継いだ必殺技が、この〝魔閃光〟だ。

#### ジェットアッパー

今回、追加された新対空技〝ジェットアッパー〟。無鉄砲にとびこんできた対戦相手を撃墜する。この技が使えれば、最強をめざすこともできるかも。

## 孫悟天

父である孫悟空の天才的な格闘センスを引き継ぐ。大人顔負けの小さな超サイヤ人。すばやい攻撃が得意。

### エネルギー波

片手に"気"を集めて、いっきに放出する、光線必殺技だ。

### ローリングボンバー

遠い間合いから、いっきに対戦相手に接近して強力なアッパーカットを繰り出す。奇襲攻撃としてこの技を使うと効果的だ。

## 18号

Z戦士の紅一点。一発の攻撃力は少ないが相手との間隔をいっきにつめる攻撃は決まりやすい。

### トライアングルキック

三角とびの要領で相手に両足キックを放つ。

18号は蹴り技が主体だが、もちろん光線技もあるぞ。

### エネルギーボール

片手に集めた"気"を球状にして打ち出す。

## ベジータ

サイヤ人のエリートを自負する。鍛えられた体から繰り出される技は、大型の戦士に劣らないパワーをもつ。

### ドライビングエルボー

意表をつくすばやさで肘攻撃を繰り出す。

連続技で攻め、光線技でとどめを刺せ!

### ファイナルフラッシュ

ベジータの最大にして最強の必殺技。掌にためた巨大な気を発射。

## トランクス

ベジータを父にもつ小さな超サイヤ人。小さい体をいかした蹴り技系の軽快な攻撃が得意。

### リトリートソバット

相手をとびこして、後ろに蹴りを放つ。

トランクスはリーチが短い。接近戦でいけ!!

### 気功波

両手に集めた気を一つに撃ち出す。トランクスは接近戦で効果を発揮する技が多いので、接近戦でダメージをあたえ気功波系の技でとどめをさせ!

## ダーブラ

圧倒的なリーチの長さと光線技を中心とした必殺技をもつ魔界の王。巨体から繰り出される技は超強力。

### リトリートアッパー

いっきに間合いをつめ、強力なアッパーを放つ。

リーチの長さは、全キャラ中最長だ。

### デスボール

デスボールは、手のひらに集めた悪の気を巨大なエネルギー球にして敵に投げつける。豊富な光線技を駆使して戦うのだ。

## 界王神

魔人ブウの復活を阻止するため地球に来た界王神。パンチ、キックなど攻防一体の技を備えている。

### 四連脚

前方に進みながら連続で4発の蹴りを入れる。

連打系の連続技と気功波を組み合わせろ!

### エネルギースラスト

指先の一点に集中させた強力な気で相手の体をつらぬく。パンチやキックの連続技をおりまぜながら、多彩な気功波系の技で決めろ!

# 復活した魔人ブウを倒すのはだれだ!!

魔人ブウ登場!!

悟空と魔人ブウの対戦は、どちらが勝利するのだろうか?

全戦士中最強の戦士、魔人ブウ。その実力は未知数だが、悟空に強さを認めさせたほどだ。悟飯との対戦も見ものなのだ。

一見するとふざけてみえる魔人ブウは、意外や意外。なんと、全戦士中最強の攻撃力をほこる超戦士なのだ。予想のできない動きで対戦相手を惑わしてくるぞ。原作のマンガでは、悟空にその実力を認めさせた魔人ブウを倒すのは……?

### エネルギーブリット

全身の気をエネルギー球にして打ち出す。

# サムライスピリッツ

■タカラ■9月22日発売■10,900円

32M ACT

## ケケケの幻庵と高慢娘だ！

## 不知火幻庵（しらぬいげんあん）

みずからの肉体と精神を魔導に染め、ただ相手を倒すことのみに執着する。その攻撃力はかなり高いのだ。

ほかのキャラとはちがい、武器は手につけた鉄爪。シャルロットとおなじように、斬るというよりは突くという攻撃をするが、その攻撃射程は非常に長く、攻撃力もかなり高い。とくに強斬りの破壊力には恐ろしいものがあり、近距離でこれをキャンセルして必殺技を出せば、ほぼ相手は気絶してしまうだろう。また、足払いがすべてスライディングになっているという特徴ももっている。

### しゃがみ強斬り

対空攻撃にもなるし、キャンセルして連続技にも。

### ジャンプ強蹴り

相手をころばすことができ、なおかつ2回攻撃できる。

### しゃがみ強蹴り

スライディングなので相手に近よったりするのに使えるぞ。

### ジャンプ強斬り

空中での対空攻撃に適しているかなり強力な攻撃。

### 肉転突き

自分を回転させて相手に高速で突っこんでいく必殺技。しかも、画面端までいくと、端にそって上にあがっていき、画面外から落ちてくるというオマケつき。一度ヒットした相手の頭上からふたたび攻撃することも可能なのだ。

武器がなくても関係ない。

かなり高速で回転移動するために、相手にカウンターで攻撃されることはまずない。降りるときにもかなり強力な攻撃判定がある。

### 毒ぎり

威力によって飛距離がちがい、当たると相手が毒におかされてころんでしまう。飛距離ぶんとんでいったあとにしばらくその場に毒霧が残っているという点で、ジャンプの短いキャラに有効。

これも武器の有無に関係はない。

距離によって威力を使い分ける必要はない。いつも強でいいぞ。

当たると相手が紫色に染まって倒れてしまう。このすきに移動だ。

相手によって威力を使い分ければ、かなり強力な攻撃になる。

## 斬りボタンつかみがいいぞ

投げ技が2種類あるが、蹴りよりも斬りの投げ技をおすすめする。これでつかんでいる最中にボタン4つをすべて連打しておくと、相手の体力の半分近くを奪うこともできるのだ。こんなことは幻庵にしかできない。

相手の上で回転するこの投げが強力。中ではなく強でつかむのが秘訣なのだ。

# シャルロット

甲冑に身をつつんだ金髪の剣士。リーチの長さと、超強力なジャンプ攻撃とで、対戦相手を葬るのだ。

遠距離攻撃の間合いがかなり長く、強斬りの攻撃力は幻庵同様に高い。最強といわれているキャラなのだ。蹴り攻撃も強力ではあるが、強斬り攻撃の威力の前には霞んでしまい、あまり使うことはない。ただし、立ちの強蹴りは対空に使えることもある。両方を使いこなすことですべてのキャラに勝てる力をもっているのだ。ジャンプ強斬りだけで相手を倒すこともできる、非常に強いキャラ。

### 遠距離中斬り

相手の攻撃の外から攻撃することができるぞ。

### しゃがみ蹴り

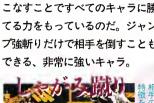
相手の剣攻撃を消せるという特徴をもっているぞ。

### ジャンプ蹴り

攻撃判定が低いところにあるので、かなり役に立つ。

### 立ち蹴り

威力に関係なく、前に若干移動するのだ。

## パワーグラデーション

上方にジャンプしながら光の帯を引いていく。これがかなり強力な対空攻撃になるのだ。相手がジャンプした瞬間に出せば、ほぼ確実に相手を迎撃できるが、逆に威力はほとんどない。ボタンによって上昇スピードがちがうが威力は同じ。相手の起き上がりにかぶせて体力をケズるといった使いかたのほうが強力に思える。

弱は遅く、強は速い。対空攻撃にするなら強グラデーションを使用だ。確実な対空攻撃になる。

## スプラッシュファーント

斬りボタンを連打することで出せる、移動系必殺技だが、技が発生してから攻撃するまでにかなりのスキがあり、あまり使うことはない。弱は移動距離が短く、強は長いが、逆に技の発生は弱のほうが早いという特徴をもつ。

強斬りなどを出しているさいちゅうにボタンを連打だすのがいちばんいいだろう。

ボタンによって、出るまでや出たあとの速度がかなりちがうのだ。

相手をころばしたら、起き上がりにあわせて出せ。

3回くらいケズることができる。これがいちばんいいぞ。

## 強斬りすべてが強力なのだ

地上、空中と、強斬りの破壊力はすさまじい。怒ゲージがたまったときのジャンプ強斬りは、体力の半分近くを奪うことすらあるという。

ほとんどが2回攻撃になっているのだ。

### ジャンプ強斬り

空中、地上に関係なく、巨大な攻撃判定をもっている。

### 遠距離強斬り

間合いがよければ2ヒットする。威力もかなりのもの。

## 天草四郎が使えるらしい

最近のゲームではあたりまえになりつつあるラスボス使用。このゲームにももちろんあるはず。出しかたはいまだ不明だが、その必殺技などは次号で公開できる予定なので、乞うご期待。次号は付録なのだ。

飛び道具技ではあるが、スピードなどがほかの飛び道具技とまったくちがう。

空中で燃えて、そのまま落ちていく、かなり強力な必殺技。当たればダメージが非常に大きく、ケズってもいい。

一度は使ってみたかった無敵移動技がこれ。無敵から無敵につながれば、天草最強伝説ができあがるだろう。

# ライズ オブ ザ ロボッツ

32M

ACT

■T＆Eソフト■発売日未定■10,900円

格闘ゲームの未来はきっとこうなる!?

## 今号は全7キャラクターの必殺技を大公開!!

いま、家庭用、アーケードともに爆発的な人気を見せている格闘ゲーム。このジャンルのソフト、数もさることながら、たいしてちがいのわからないものが多い。

しかし､この｢ライズ オブ ザ ロボッツ」はなにかがほかの格闘ゲームとちがうのだ。それはなにか？演出のしかたである。いままでの動かないビジュアルにセリフを入れたものではなく、CGを駆使して、その独特な世界観を細部まできっちりと表現。ぜひとも、このゲームを堪能してもらいたい。

### まずは各ボタンの使いかたを覚えよう

上段攻撃は立って防御し、下段攻撃はしゃがんで防御。相手の攻撃はなるべく技で返すようにして、間に合わない場合は、防御しよう。

プレイ中に使うボタンは下記のカコミにあるもの。これらのボタンを組み合わせて使い、相手を攻撃したり相手の攻撃を防御する。

これはいままでの格闘ゲームと基本的には同じなので、このテのゲームが得意な人ならすんなりと遊べるだろう。繰り出す技もそれほど多くないのがうれしいね。

### プレイ中に使用するボタン

**十字ボタン**　キャラクターの移動から必殺技まで、いちばん重要な役割をはたすボタン。まずは、キャラクターを完璧に動かせるように。技はそれからだ！

**Ⓐ・Ⓧ・Ⓡボタン**

**弱キック**
連射が利くぶん攻撃力が低い。相手の動きを止めるときなどに使える。弱を主体に攻めるといいぞ！

**中キック**
連射はある程度でき、攻撃力もそこそこ。弱の攻撃におりまぜながら使うようにしたい。

**強キック**
攻撃力が高いぶん連射ができないし、スキが大きい。遠い間合いのとき、少し早めに繰り出そう。

**Ⓑ・Ⓨ・Ⓛボタン**

**弱パンチ**
攻撃力が低いが、そのぶん連射できる。相手の技の出がしらを攻めるときに使える。ガンガン使え！

**中パンチ**
スキがそれほどでもなく、攻撃力もそこそこ。相手が接近してきたときになにげなく使うようにする。

**強パンチ**
攻撃力が高いがスキがあるため、フィニッシュに使ったり、相手を追いつめるときに使うように！

### ボタンの組み合わせでいろんな技が出る!!

なにもこちら（プレイヤー）だけが自由に動くわけではない。もちろんコンピュータもジャンプキックをしてきたり、必殺技を繰り出したりする。攻めるときと守るときをしっかりわけて戦わないと、あっという間に相手にスクラップにされちゃうぞ！

これはほかの格闘ゲームと同じで、しゃがんで攻撃するのと、立って攻撃するのでは出る技がちがう。十字ボタンをななめ上に入れながら攻撃ボタンを押せば、ジャンプ攻撃になる。

このように十字ボタンとの組み合わせで、さまざまな技が出せるので､いろんな状況に合わせて､それに敵した技を出すようにしよう。

### 防御はしっかり!!

相手のキャラによっては、1発の攻撃力が高い。3発くらいで倒れることもある。

きちんと防御していれば、たいしてダメージも受けないし、スキを作らないハズ。

このゲームでは、相手の攻撃をくらったあとの動けない時間（硬直時間というやつだ）が長い。だから連続で攻撃を受け、あっという間に負ける、なんてこともワリとよくあることなのだ。

**サイボーグ**
このゲームの主人公的なキャラクター。暴走したロボットを止める任務を任せられる。

# どの必殺技もすご〜く出しやすいのだっ!!

必殺技は、各キャラクターに1つから2つ用意されている。破壊力のあるものから、スキのないものまで、使いこなせば超強力だ！

ビルダーの必殺技。両腕をハンマーのようにふりおろし、相手をたたきつぶす。力まかせなぶんスキが大きいが、攻撃力はハンパじゃなく高い。

主人公のサイボーグが使う必殺技。相手方向にダッシュしながら頭突きをかます。スピードがあり、スキが少ないぶん、攻撃力が低いのだ。

## ほとんどの必殺技は直線的なコマンド入力

〝直線的なコマンド入力〟とはなにか？　ななめの入力をしないもの。つまりかんたんなコマンド入力のことをさす。従来の格闘ゲームは、必殺技を出すときのコマンド入力が複雑で、初心者にとってはついていけない部分が多かった。このゲームでは、3種類のキー入力で出せるので、あわてずに入力できれば、かならず技が出るはずだ。〝これから格闘ゲームをやる〟って人は、入門用としていいかもね！

# これが全登場7ロボットの必殺技だーっ!!

### サイボーグ

**Trbo Head-butt**

↓↑パンチ

**Body Siam**

←→パンチ

ダッシュしながら頭突きを繰り出す技だ。相手との間合いをつめながら攻撃できるぞ！

ジャンプして、相手を攻撃する必殺技。ふつうのジャンプよりスピードが速いのが特徴。

### ローダー

**Double Fork Slash**

→→パンチ

ふつうの技と見分けがつきづらく、攻撃力が高い。立ち攻撃と組み合わせて使えば、効果を発揮するだろう。

相手に向かって刃状に変化した腕を突きつける技。技が出るまでが速く、効果が少し残るので、早めに出せばけっこう当たってくれる。端に追いつめたときに使おう。

必殺技は少ないけど、攻撃力が高い。有効に使ってスキのない戦いを心がけよう。

### ビルダー

**Pile Driver**

↓←↑

**Bomber Jump**

↓→↑

両腕を相手に向かってふりおろす技だ。攻撃力はトップクラスだが出るまでのスキが大。

小さくジャンプし、相手の頭上から攻撃する技なのだ。相手の技をよけながら攻撃できる。

### クラッシャー

**Pincher Mincer**

↓→パンチ

グリグリっとドリルで攻撃。スキだらけなのが、ちょっと悲しい。

移動するとか、ジャンプするといったことはせず、手に装備されているドリル状の武器で相手を貫く。見ために痛そうだが、たいしてダメージを与えられない。

### ターミネーター

**Cyber Slash**

←→パンチ

**Catapuit Spin**

↓↑パンチ

相手に連続でパンチを繰り出す技。ジャンプ攻撃や突進技に対して効果を発揮する。

回転しながらジャンプし、相手を頭上から攻撃する。見ために笑えるかもしれない。

### セントリー

**Flying Jet Kick**

↓↓パンチ

見ためにはかなりかっこいい技だ。これで使いやすければ文句ナシ！

高速でジャンプし、2段蹴りを繰り出す技。スピードがあるので、奇襲攻撃用として重宝するだろう。しゃがんでる相手には当たりづらい。うまく引きつけて出すように。

### スーパーバイザー

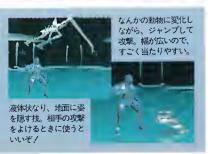
**Mutation**

↓→↑

**Melting**

↓←↑

なんかの動物に変化しながら、ジャンプして攻撃。幅が広いので、すごく当たりやすい。

液体状なり、地面に姿を隠す技。相手の攻撃をよけるときに使うといいぞ！

## まだまだ隠された能力がある

ここで紹介した技以外にも、まだ隠された技があるらしい。どういう技で、どういうふうににして出すのかはまだ秘密。なかには無敵になれる技もあるらしい。発売日はちょっと延びたけど、期待して待とう！

どんな技が出るかはいまのところ不明。ただ全キャラ使えるらしい。

# 豪血寺一族

24M

ACT

■アトラス■10月発売予定■10,500円

SFC版のキース&アニーが、ついに登場!

## SFC版オリジナルの2つのモードを大紹介!

これまでに紹介してきたお種、礼次、バッファロー、アンジェラの4人に続き、ようやくキースとアニーが登場。この2人が登場したことで計6人の紹介になる。今回は、この2人のSFC版オリジナルの2つのゲームモードについて紹介していきたいと思う。

また、業務用では「豪血寺一族2」がついに発売されるということなので、特別にちょこっとだけその情報も紹介しちゃうのだ。

キャラクターは全部で8人。キミもババアがスキか!?

上下左右に画面をもたせているのがこのゲームの特徴だ。

### ライフアタックモード

まず1つめは、「ライフアタックモード」。このモードは、好きなキャラクターを1人選び、1ライフでCPU対戦で何人勝ちぬくことができるのかをきそうモード。つまり、画面左上にある黄色い体力メーターが、すべて赤くなる(いわゆる0ポイント)までに何人倒すことができるか、というのが目的になる。

このモードには〝8人ぬき〟と〝16人ぬき〟の2つのモードが用意されているぞ。

まずはふつうにゲームをはじめるように、キャラクター・セレクト画面でスキなキャラを選ぶ。

その後はじまるCPU対戦。何人倒せるかがこのゲームの目的。キミは何人ぬくことができるか?

### プラックティスモード

このモードは、いわゆる練習モードだ。いったいなにを練習するかというと、プレイの前にかならずマスターしておきたい〝連続技〟。これを練習できるモードなのだ。連続技が決まるごとに画面にHIT数が表示される。技のほとんどが連続技として使える豪血寺だからこそ、このモードで練習しておきたい。

強くなるには、この〝プラックティスモード〟で連続技の修練にいそしむベシ。ここで技を鍛えれば、もうこわいものなんてないぞ。

## 本格格闘アクションとして「豪血寺一族」を楽しめ!

よ〜く見んしゃい!

キャラの個性の強さのために、色もの的な部分がとかく取りあげられがちだが、見ためのおもしろさはほんの一部分でしかない。というのも、このゲームではほかの対戦格闘ゲームでは見られないほど、連続技やキャンセル技が用意されている。きわめればきわめるほどそのおもしろさが広がる。それがこのゲームの魅力だ。

ほとんどの必殺技にキャンセルがかかり、連続技に組みこむこともできる。

後方ダッシュ中は完全に無敵状態になるため、飛び道具をすりぬけるなんていう芸当もできるのだ。こういった要素をうまく利用して、より激しく、より美しく戦うことができるのだ。

# これといった特徴は少ないものの技の使いやすさはNO.1!

## キース ウェイン

キースは攻守ともにバランスがよく技の使い勝手もいいが、これといった特徴は少ない。必殺技には、相手を殴り倒す〝ナックル・ボマー〟や、とび道具の〝ライトニング・スラッシュ〟などがある。

キースは特徴のなさが特徴といえる。攻守ともに、もっともバランスのいいキャラなのだ。

### ローリング・キャノン

地面が突き上げるように蹴り上げる。対空技として使えるぞ。

### スパイラル・キック

足先に炎をまとって相手に蹴りこむ必殺技。連続技に組みこむと効果的。

### ナックル・ボマー

ナックル・ボマーはタメ技。出すのがかんたんで、かつ、利用価値も高いぞ。

## アニー ハミルトン

見かけによらず攻守ともにバランスがよく、移動速度も速いぞ。

アニーの特徴は、小柄な体に似合わないリーチの長さと、軽快かつスピードのある技にあるだろう。とくに、相手間近に大きく踏みこむ立ち強パンチは絶大だ。通常技、必殺技ともに使い勝手がよく、技も出しやすい。一見すると体が小さく非力そうに見えるが、強さは変身中のお種に匹敵するほどだ。

### アニー・ダイナミック

強キックボタンを一定時間以上押して解除。これで出せるぞ。

これぞアニーの真髄。ダイナミックな技だ。

### レインボー・バリア

対空はもちろん、地上攻撃にも効果てきめん。タメ時間も短いのだ。

### フォトン・バースト

ジャンプ中に出せる技だ。うまく使えば、2段ジャンプで1回出せるぞ。

# 小柄な体に似合わないリーチの長さとすばやさは天下一品!

# フェーダ ～エンブレム・オブ・ジャスティス

■やのまん■10月28日発売予定■予価9,990円■バッテリーバックアップ

SLG + RPG

**キミは至高の戦士となるか!? それとも……**

## 解放軍との出会いがブライアンの運命を変える!?

いよいよこの秋登場の本格シミュレーションRPG「フェーダ」。このゲームには、3つの属性と9つの称号があり、最終的にいく種類ものエンディングが用意されているのだ。つまり、なん度でも楽しめるというわけ。

冒険エリアはぜんぶで12、今回は序盤のエリアを、ストーリーを中心に紹介していくぞ。

戦闘開始時に出される"ミッション"。忠実にこなせば属性はロウ（善）になる。

なかまキャラはぜんぶで27人。ロウが7人、ニュートラルが13人、カオスが7人いる。

## オープニング

物語はここスクーデリア大陸からはじまる。帝国軍治安部隊の小隊長であるブライアンは、反乱分子のゲリラ村、バド襲撃に向かった。だが、村には民間人しかいな

# 今回はエリア3以降の展開を紹介するのだ！

## エリア3

ブライアンたちは途中、解放軍の手助けをすることになってしまう。そして、宿敵アルノスを倒したブライアンに解放軍から指令が与えられるのだが……。

このエリアはほとんどが砂漠地帯。戦いづらいかも。

指令とは、解放軍総司令官コウメイを港まで送り届けること。最前線の突破、神殿の守り神である〝デ・サルート〟の暴走……、コウメイのとる作戦とは？

帝国軍が神殿に向かったという。目的は？

グリフィスの神官ティータ。彼女に協力しよう。

神殿を襲った部隊には、ブライアンのかつての友であり、幼なじみのタスクがいた！

### ジム・ショウリー

エリア3以降のキャンプ画面に登場するアルシデア族の事務官。戦闘には参加しないが、名前のとおり、部隊の管理を行ってくれる。

## エリア4

コウメイを無事、港まで送り届けると今度は帝国軍にとらわれている、解放軍の最高指導者アンデラの救出に向かうことになる。アンデラのいるギルモア島には帝国軍の要塞があり、あちこち敵部隊が見まわりをしている。まずは協力者をさがそう。

ギルモア島は2つに分かれている。敵も多そうだ。

要塞にはすでに工作員が1人潜りこんでいるらしい。その工作員であり、解放軍の諜報員であるアービーとともに、作戦を実行しよう。目的は、アンデラの救出、そしてレーザーカノン砲の停止だ。

その美貌と治癒魔法の腕で、帝国軍にも人気のあるエルフ族の女性アリア。

アービーとは別の行動を取ることになる。

アリアの協力で橋がかかるぞ。

助けても、アンデラはうれしくなさそうだ。

## エリア5

要塞を脱出したあと、ブライアンたちの乗った乗用ドラゴンは敵に襲われ不時着してしまう。さらに見まわりの敵部隊に遭遇、アインが特殊な毒で倒れる。

遠くに神殿のようなものも見える。

空中戦が展開される。飛行ユニットが有利かな？

コノリーの力でなんとかアインは助かる。

アルデンヌの森には魔女ソニアが……。

### コノリー・ラフレシア

アインの命を救ってくれるアルシデア族の少女で、属性はロウ。3つの目をもち、雷、冷気系の強力な魔法を使う。生き別れの兄がいるらしい。

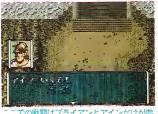
解放軍の基地のあるケスレルの町で、ブライアンたちはまた指令をいい渡される。

## 途中で力尽きちゃったら……？

途中で倒れてしまったなかまキャラは、捕虜として帝国軍につかまったことになるのだ。戦闘終了後収容所に行き、襲撃が成功するとそのなかまキャラは無事、部隊にもどってくるぞ。

いくたの戦い、たまにはこういうことだって起こる。

### 捕虜収容所になぐりこみだーっ！

捕虜収容所では、ブライアンとアインの2人だけで敵を全滅させる。もちろんそのぶん経験値はもらえるんだけど、属性が変わってしまう、なんてこともありそう。

ここでの戦闘はブライアンとアインだけが参加する。回復はアイテムでする。

敵をぜんぶ倒せば、そこで作戦終了になる。

なん人つかまっていても、一度救出に行けば、全員助けたことになるぞ。

# イルバニアンの城

16M　SLG

■日本クラリービジネス■10月28日発売予定■予価9,980円■バッテリーバックアップ■マウス対応

**モンスターをあやつり、敵マスターを倒すのだ!!**

## 辛口のSLG野郎にオススメのファンタジーシミュレーション

ブルーストは、まずガイアの東のエリア、イシュタルに侵入し、最強にして最高位のマスター、クロノ王を倒すと、国宝とも言うべき魔法の秘伝書「命の書」を奪い、自らマスターの座についたのだ。

最近の甘口なゲームにあきてしまっているハードなキミにオススメな1本。この「イルバニアンの城」は、モンスターを成長させながらより強力な部隊を作り、敵マスターを壊滅させるのが目的。マップは、全部で30用意されていて（シナリオモードでは19マップ）、このなかから1つを選んでプレイするのだ。また、このゲームでは最大4人までが戦いに参加できる。そしてスーパーファミコンマウスにも対応しているので、イライラすることなくスムーズに遊べるぞ!

## ゲームモードは"シナリオ"と"マップ"の2種類

### シナリオモード

「アレース草原」というマップからスタート!

シナリオモードでは、モンスターやマスター自身を成長させながら、継続したマップをクリアしていく。1人プレイ専用で、敵マスターはコンピュータが担当することになる。

また、このモードの特徴は、「召喚したモンスターを次のマップへもっていける」ということにある。だから、むだに倒されることがないようにしたい。

### マップモード

マップ1では、この2人だけの戦いとなる。

このモードでは、個別に完結している30のマップのなかから1つを選び、プレイする。また、マップによっては最大4人までの参加が可能なのだ。

いつでも操作をコンピュータに任せることができる。

## □ 基本的にはモンスターが戦うぞ!!

敵軍と戦うのはモンスター。マスターが次々と召喚し、敵の陣へと駒を進めていく。モンスターたちには経験値があり、戦いを重ねるごとにこれがアップする。モンスターは一度でも死んでしまうと復活させられないので注意しよう。

戦闘シーンでは、キャラクターが動く。戦う前に、通常攻撃か特殊攻撃かを選ぶように。

ゴブリン。位の低いモンスターで、序盤はコイツの大量生産になる。

サタン。デビルの上位バージョン。かなりたよりになる悪魔だ。

エンゼル。力は弱いが、移動範囲が広い。祭壇を占領するときに使える。

## □ マスターは魔法が使えるのだ!!

マスターは、直接戦闘にくわわらないかわりに、強力な魔法を唱えられる。魔法は『MP』という数値があり、これがないと使うことができない。敵マスターを倒し、マップをクリアすると、より強力な魔法を使えるようになるぞ。

「ヒール」の魔法を使ったところ。マップ内ならどこにいても使うことができるのだ。

基本的には、回復系と攻撃系、攻撃補助（相手の動きを止めるとか）の3種類。強力な魔法になると、一発で相手の体力を1桁にしたり、味方の体力を全回復させるものまである。それからこの魔法は、マスターによって唱えられるものと、唱えられないものがあるらしいぞ。

# 暗号名は"風を見る者"

■ 風見　潤

かざみ　じゅん
小説家。「ソード・ワールドSFC2」をやりながら書いていた小説というのは、10月5日発売予定の講談社ティーンズハート『京のみやこ幽霊事件』あるいは『京人形幽霊事件』であります。発売になったらよろしくね。

## ソード・ワールドSFC2日記

7月15日「ソード・ワールドSFC2」の発売日である。しかし、しめ切りがあって、外に出られない。

しめ切りというのは、某講談社の推理小説なのだ。ぼくの住んでいる京都は、今年、建都1200年なのである（ぼくだけでなく、交代でこのコラムを担当していらっしゃる麗しの小野不由美さまや、我孫子武丸さんも京都なのだが）。それにあわせて、ミステリーを書きましょうということになり、急遽、書いていたのである。

しめ切りということは、今日までに書きあがっていないといけないのだが、なんと、まだプロローグしかできていないのである。

うーむ、困ったものである。

あ、いま思い出したが、うちのすぐそばにも1軒、スーファミ屋さんがあるじゃないか。しまったなあ、あそこに行けばよかった。

まあ、買ってしまっていたら、原稿が全然書けなくなっていただろうけど。

＊　＊　＊

7月18日　午後から「ソード・ワールドＳＦＣ２」を買いに行く。ところが、なんと、売り切れ店ばかり。こうなると、ますます欲しくなりますね。何軒もまわって、やっとふつうのおもちゃ屋さんで購入できた。

その店で売れ残っていたのは、やや高いからかな。

帰宅して、さっそくキャラクター作りをはじめる。

名前を決めるのはかんたんだ。大勢のキャラを作るときは、好きな歌舞伎役者さんの名前を借りてくるのだが、一人でいいときは、自分の名前にする――つまり、ジュンである。

性別は男。種族は人間である。人間にしたのは、べつにエルフやドワーフに偏見をもっているからではない。人間というやつは、ツブシがきくというか、なんにでもなれるだろう……という考えからだ。エルフの戦士というのは、あまりないからな。

能力値の決定は、マニュアルでやってみた。オートというのは、いろんなＲＰＧで見かけるから、めずらしいほうを選んだのである。

AからHまでの欄があって、それぞれサイコロの目の数値を入れていくわけだ。

サイコロの絵が出てきて、コロコロと回転してくれる。なかなかかわいらしい。

この欄がなにを意味しているのかわからないが、まあ、あとはコンピュータがたし算をして、器用度やHPが決まる。

ジュン君は戦士をめざしているので、筋力が大きいほうがいいだろうと、何度か振り直す。

筋力14のキャラができたので、これで決定。

このキャラはすでに経験値をもっている。そこでその経験値をファイター技能やら、ソーサラー技能につぎこむ（これは失敗だと、あとで悟るのである）。

いよいよゲーム開始だ。

ジュン君がいるのは、どうやらオランの町。そのなかの"古代王国への扉亭"にいるらしい。

オランだって？　"古代王国への扉亭"だって？　な、なつかしいではないか。

というのも、『ソードワールド・リプレイ集』でおなじみの地名や店の名前だったからだ。

思わず、本のほうを読みかえしてしまう（ゲームはどうなった？）。

＊　＊　＊

7月19日　リプレイ集を読み直し続ける（原稿はどうなったんだ？）。

ソードワールド関係の書物は、富士見書房の富士見ドラゴンブックから出ている。

解説書が１冊、ルールブックが２冊。ほかにシナリオ集やリプレイ集が出ていて、どちらもすでに６冊を数える。

シナリオよりリプレイのほうが好きなので、そちらをおもに紹介するけど、『盗賊たちの狂詩曲』にはじまって『モンスターたちの交響曲』『終わりなき即興曲』までの３部作、そして『魔境の支配者』『南海の勝利者』の２部作（ここまでは山本弘さんとグループＳＮＥ）。最新作は『２万ガメルを取り返せ！』（これは清松みゆきさんとグループＳＮＥ）。

こうした作品の多くに、今回のオランの町や"古代王国への扉亭"が出てくるのだ。

なじみの名前に、思いもかけないところでばったり出会うって、なにか心楽しいものがある（じゃあ「トルネコの大冒険」で、くさった死体に出会うのは楽しいのかと、つっこまないように）。

まあ、思いもかけないっていうのは、ちょっとちがうけどね。でも、ぼくはなんとなく、リプレイ集はリプレイ集、スーパーファミコンのゲームはゲーム、と考えていたようだ。

それにしても、リプレイを読み直すことで、この「ソード・ワールド」はもともとはテーブルトークRPGなんだなと再確認した。

テーブルトークというのは、１回しかやったことがない。むかしむかし、「星群祭」という京都で開かれていた小さなSF大会で、山本弘さんのゲームマスターでやったことがあるだけだ（そうそう、ぼく自身が書いている幽霊事件シリーズをRPGにしたとき、見学したことはあったけれど）。

そんなわけでテーブルトークというのは、ほとんど知らないのだけれど、リプレイを読めばある程度の雰囲気はつかめるわけだ。

そして、そのリプレイから類推すると、このゲームは雰囲気をよく表しているような気がした。

＊　＊　＊

７月22日　金曜日である。小説のしめ切りから１週間が経過した。しかし、まだ書きあがらない。

どうせ土日は出版社も休みさ、月曜に渡せば……と思っていたけれど、日曜にはイベントがあるのだった。

＊　＊　＊

７月24日　日曜。６年ぶりに「星群祭」が開かれ、ゲストとして出席。会場には『ロードス島戦記』や『クリスタニア』で知られる水野良さんもいらしていた。

話は当然リプレイのことになる。

「リプレイのほうが読みやすいし、売れるでしょ」とぼくがいうと、『ロードス島戦記』の場合、小説版のほうが何倍も売れているそうだ。ふーむそういうものなのか。

＊　＊　＊

８月１日　やっと原稿が書きあがった。これで心おきなく「ソード・ワールド」をやりこめる……と思ったら、もうこのコラムのしめ切りがきてしまっていた。ゲームの内容については次回なのである。

# ダンジョン狂騒曲

坂田靖子

さかたやすこ
3DRPGを得意とするマンガ家。
先月買ったウィンドウズにメモリ不足をいい渡されてしまいました。ウィンドウズはワガママです。しかもオマケの体験版をインストールしたら、あっという間にHDがいっぱいになる始末。

## マッキントッシュでお絵描きに挑戦／

先月買ったウィンドウズで、「マリオペイント」のようにドット絵を描いてみたのであります。一度くらいウチのゲーム用のパソコン君にもお仕事の手伝いをしてもらおうと思ったわけ。しかし、これがとんでもなく超むずかしい／

私はマンガ家ですからぁ、絵を描くのはお仕事なんだけど、ペンでぐいぐい描くのと点々でプチプチ描くのとはじぇんじぇんちがう。だいたいうまくツヤがつかない、マルがマルにならない、影つけたらヘーンな色になっちゃって、ちょっと描いては1時間ほど修正して、離れて画面見て「う〜〜〜ん、なんかちゃう〜／」と叫んでマウス投げて麦茶飲んでゴロゴロしちゃう。「きっとマウスがいけないんだ」という気になってペン型マウスにとりかえてみたけど、マウスはマウスで結果はおんなじだった(はっはっはっ／)。ゲームのキャラの顔なんてアップにしたら色の点がぐちゃぐちゃにならんでるだけなのに、ゲーム画面で見たらちゃんと顔になっててキャラクターらしくてまるくてプクプクしてて表情まであるし、いったいどーやったらテンテンであんなにヘンじゃないふうに描けるのだ!?　やっぱりプロってすごい……／

で、ついにお仕事の絵はあきらめてアッサリした絵をちゃちゃっと描いてそれで暑中見舞いを作ることに計画を変更しました。これなら写真撮ってポストカードにすればスイカのカットとかも入れてくれるし、ちっと絵がユガンでもカワイイではないか／　……というわけで明かりが画面に反射しないよう夜中に部屋の電気消して、思いっきり画面に近づいて三脚立ててパチパチ画面を撮ってたら、なん〜かシャッターの落ちる時間が長い。画面明るいからふつう2〜3秒でパシャッといくのに1分たっても動かない。「なんだぁ〜??」と思ってファインダーのぞいてみたら、なかの表示が狂ったように動きまわってるじゃありませんか。……ごわ〜〜んっ／　カメラこわれたぁっ／

しくしく……なんとかフィルムの最初のほうに写ってたのから選んで暑中見舞いのポストカードはできたんだけど、カメラはみごとに修理屋さんに預かられてしまったのでした。……不幸だぁっっっ……／

# 親指姫の玩具箱(ワンダーランド)

めるへんめーかー

めるへんめーかー
夏ボケでさぼっている少女漫画家。
先日またバトルテックに行き、初心者相手に前回のウサ晴らしをしてしまいました。このネタを最後に、LOGOUTの『わんだりんぐ・・』終了。感無量。

## ☆秘密の花園☆

しばらくぶりにパソコンゲームをやりました／　なんと18禁!!

タイトルは「同級生」。

いわゆるナンパゲームです。

きっかけは、パソコン通信で文通してる知人（女性）から、「18禁ゲームもあなどれない／」なるメールをいただいたことから。

で、さっそく秋葉原にゲームを仕入れに行ったおり、同行してくれた男の子たちに「なにがおもしろい？」とおうかがいをたて、推薦されたのがこのゲーム。

ソフトなH「ドラゴンナイト2」のPCエンジン版くらいはやったことあるものの、アダルト指定のゲームをやるのははじめて(どきどき)。パソコンはすっかり“通信する箱”になってるから、パソコンでゲームするのもひさびさ。

おそるおそる起動してみると、これがハマッた／

システムはノージャンルと銘打ってるのですが、感覚としては「自由度の高いアドベンチャーゲーム」。いろいろな場所で、いろいろな女の子に声かけて、うまく口説けるとオイシイことができる（わーお）／

男の子にとっては、ウハウハなゲームですが、いいトシした女のわたしがハマるのはちょっとなさけない。

けど、対象「成人男子」な画面でも、用意してある画像はぜーんぶ、くまなく、しゃぶりつくすように見たいのが、ゲーム好きの血というもの（でしょ？）。

あの子がほしい、この子のも見たい、その子もかーいい／　てなわけで歯の浮きまくる台詞を飛ばし、ナンパのためなら恥も捨て、命を賭けて、町を徘徊しまくりモード。

考えることが苦手なわたしにとって、なによりも素敵だったのは、偶然が頼りなイベントが多かったこと。

ついでに、一生懸命町を徘徊すれば、けっこう人に会えること。だれもいない画面って、さみしいもんねー。あとは、RPGとちがって、会うたびにちがう話をしてくれること（一部固定キャラをのぞいて)。

この自由度の高さと、イベントの数と、あとはかわいい女の子のグラフィックがわたしをここまで走らせたのかもしれません。

いやー、はずかしいけど、ひさびさにハマったわ（苦笑)。

深夜のチャットでコンプリートした人に攻略法きいたり、攻略チャートめあてに画集まで買った……。

なにが悪いのか、全員撃墜／はできなかったけど、数日楽しませていただきました。

18才未満の方々は、大人になったらプレイしてみてね（にっこり)。

# 日本一の無責任ゲーマー

## 我孫子武丸

あびこたけまる
推理作家。'89年に講談社ノベルズの「８の殺人」でデビュー。自称「日本一ゲームのうまい推理作家」。ゲーム雑誌を見るたび「かまいたちの夜」の情報公開にビクビク。――みんな、読まないでプレイしたほうがきっとおもしろいぞ！

## にほんむかしばなし

ひさびさにＲＰＧをやっている。「サンサーラ・ナーガ２」だ。

もちろん前作はプレイずみ。あまり有名ではなかったが、なかなか変わった魅力をそなえた、面白いソフトだったので、続編はずっと待っていたのだ。

前作の知名度が低いのか、発売前の期待度は意外と低いままだったし、雑誌のレビューもどこもあまりいい点はつけていなかった。しかしもちろん、雑誌のレビューなんてものは一つの参考意見にすぎない。

早速発売日に購入して遊んでみると、難はあるものの、非常に楽しめるソフトだった。システムがオーソドックスすぎるところが評価の分かれ目かもしれないが、ぼくは「うんうん、ＲＰＧはやっぱりこれだよな」と思ったものだ。

だいたいコンピュータＲＰＧのなにが一番おもしろいって、やっぱりキャラクターが成長していくことじゃないだろうか？　そしてもうひとつ付けくわえるなら、関西人のぼくとしてはお買い物の楽しさだ。

ところが最近のＲＰＧといったら、レベルを上げるためやお金を貯めるための戦闘はストレスが溜まるから、どんどん排除する方向に向かっているとしか思えない。もちろん、そういった「サクサク」ＲＰＧを全面否定するわけではないが、ある程度の「ストレス」や「我慢」があるからこそ達成感があるということを忘れてしまってほしくはないと思う。

どうもぼくには、ゲームというものにはかならず「忍耐」とか「我慢」とか「努力」といったものが要求されて当然、という意識がある。

……だいたい、最近の若いもんは「忍耐」っちゅうことを知らん！　わしらの若いころ、ゲームというのはそうそう気軽にできるもんじゃあなかったんじゃ。１時間ほどの中途半端な時間ではゲームなどできん。たとえば秋の夜長、最低でも４、５時間は遊べるという見通しがあって、はじめてパソコンのスイッチを入れるのじゃ。そしてカセットテープのソフトをセットすると、〝CLOAD〟といった命令を出す。ガー、ピー、というモデムから聞こえるのと同じあの音が聞こえ出したら、おもむろにコーヒー豆をひく。電動ミルではないぞ。手回しのゴリゴリやるやつじゃ。豆をひき終わると、サイフォンにセットしてアルコールランプに火をつけるのじゃ。その間にもちろん、カップは温めておかねばならん。

あとは煙草の２、３本でも吸いながらゆっくりコーヒーを飲み干せば……ほれ！　ようやく立ち上がる、というわけじゃ。スイッチを入れてから10分から15分というところかの。だから当然、１回のプレイも長くなろうというもんじゃ。

そんなわけじゃから、テープからディスクになったときは驚くほど快適になったもんじゃった。なにしろスイッチを入れて20秒たらずでゲームができるのじゃから。モンスターが出てくるたびにアクセスして５秒ほど待たされたりするのもご愛敬じゃった。ＲＰＧでは死んだらセーブしたところからやり直しというのが当たり前じゃったから、「ドラゴンクエスト」をやったときは待ち時間はないわ、死んでも経験値は失わないわと驚くことばかりじゃった――

などと年寄りふうに書いてみたが、べつに誇張したわけではなく、実際こんな感じだったのだ。そしてどんなゲームも物めずらしくてしかたのなかった時代だから、遅かろうがストレスが溜まろうが、「そういうものだ」と思って遊んでいたのだ。かわいそうに、などと思わないでほしい。あのころは本当にそれで楽しかったのだ。

ついくだらない昔話をしてしまったが、「サンサーラ・ナーガ２」は古き良きＲＰＧのテイストがあちこちにただよっていて、気持ちがいいということがいいたかったのだ（そうか？）。

ちなみにこのソフト、キャラクターデザインの桜玉吉はおなじみだろうが、監督の押井守、脚本の伊藤和典といった人の力のほうが注目されていい。前作から引き続いて使われている亀の上に積み重ねられた世界ってのは「うる星やつら２ビューティフル・ドリーマー」なんかを思い出させるし、脚本もベテランらしくセリフのはしばしまで気持ちのいいセンスが行き届いている（「そばをたぐってます」っていう表現なんか好きだなあ）。

まだ半分くらいだけど、きっと最後にはまた泣かせてくれるんじゃないかと期待している（前作のラストはぼくのプレイしたすべてのＲＰＧのベスト１に入れてもいい）。

――さあ、次回は「ゲームの鉄人～シミュレーション編」にマジカルシュート！（Ⓒチャチャ）

ホンダべるの責任編集

ゲーマーな女性読者のためのページ

# Carrot Club
キャロットクラブ

残暑お見舞い申し上げます

Carrot向上委員会開催中

## 乙女の気まぐれノート

前回にひき続き、2ページになったCarrot Clubをどう改善するか、みなさんの意見をきいてみましょう。なお、なづけて〝Carrot向上委員会〟とは、京都府の田畑さんのアイディアです！

♥まず、自己紹介のメンバーズデータは廃止すべき。常連さんのは見て楽しいけど……。それから、RPGの企画を出し合う乙女の製作委員会は、おもしろいけどまとまらないからなぁ。それと、好きなキャラへの思いをつづるあなたへラブコールと、似合いの2人をさがすカップルねつ造大作戦はひとつにまとめられません？　最後に、ゲームキャラの私服をデザインするブティックキャロットジェンヌは、イラスト勝負なので大きく見やすく載せて。

はじめてCarrot Clubを読んだ人にも見やすく、わかりやすくしてほしい。女性のためではなく、読者のためのページという意識を。

**（神奈川県　旅館の娘　15歳）**

♥まず、フリートークの乙女の気まぐれノートは、このまま1ページでいいと思います。で、気まぐれノートのほうに、メンバーズデータや乙女の会議室（P.61参照）、ゲームとの出合いをふりかえるガールミーツゲームストーリー、悩みを相談する乙女の相談室を合併するとか。ラブコール、カップル、ブティック、製作委員会はもう片方のページを2分割して、1カ月ごとに掲載というのはどうでしょう？　とくにこの4つは女性ならではのコーナーですよね。廃止するのはぜったいに惜しいですよ！

**（北海道　リンちゃん　30歳）**

♥知ってはいたものの No.13を見て、ううっ残念とあらためて思いました。やっぱり2ページではもの足りないですぅ。私が毎号 The スーを買うのは読み物が多いからなんです。Carrot Clubは20代、30代のはがきも多く掲載されているので、主婦ゲーマーとしては心強く、楽しく読んでおりました。増ページしてもいいのにと思っていたのに、なんとその反対とは。

さて、各コーナーの継続問題ですが、私は気まぐれノート、会議室、相談室はぜひ残していただきたいのです。毎号が無理なら隔号などにすれば、ほかのコーナーも廃止することなく載ると思うので、よほどはがきがこないコーナー以外はなるべく残してみてください。

**（北海道　悠久の風　38歳）**

べるのより：本当に多くのご意見ありがとうございます。男性からも貴重な声をいただきました。これらのアイディアを参考に、いよいよ次号でまとめることにします！

大阪府　はな　17歳

私としては、読者全員のプロフィールを知りたいな〜。

神奈川県　雪麿　19歳

力作をありがとう。同様の意見も3通きていますが、活字のほうがいいという意見もあるのです。みんなは？

## べるののお部屋♥

最近、地元に大型アミューズメント施設が2つも誕生した。みんなも遊びにおいでよ。

ひとつはナムコのワンダーシティ。大型のゲーセンって感じだが、なんとあの「ギャラクシアン³」もあるのだ！「ギャラクシアン³」というのは、大型スクリーンに映し出される敵を撃破するシューティングゲーム。状況に合わせてイスが激しく動き、ほとんど遊園地状態だ。最大28人まで同時に遊べる。

もうひとつはセガのジョイポリス。こちらは遊園地状態のアトラクションの割合が、ビデオゲームを大幅に上まわっている。超手軽にバーチャルリアリティを体験できちゃうゲームや、他人の運転するカートをねらって弾を発射するという、人間のもつ射幸心なる原始的根本的なところをクスグルものなど、そのラインナップは幅広い。

私事だが、驚いたのは、小学校から大学までず〜っといっしょで、それ以降音信不通だった同級生がそこで働いていたことだ！　世間はせまいっつーより、ここまで同じ道を歩むとは……。

北海道　のろろん　14歳

タイトルを小さくするというアイディアは、すでに計画進行中。おはがきあってのCarrot Clubだもんね。

大阪府　れいママ　25歳

コレはとっても重要なコトなんです！　みなさんヨロシクねっ。

タロットからメッセージ

1月生／いらいらしたり、みょうに落ち着いたりと気分的に安定しないとき。2月生／頭がさえまくります。思いついたアイディアは忘れないうちにノートへ。
3月生／出費をシブると運が逃げます。使うときはパーッと使いましょう。4月生／夜遊びに注意信号。乗らないときは無理をせず断って家でゆっくり。
5月生／急転する運。ものによってはあなたの将来にかかわることも起きそう。6月生／友だちとやっている研究課題や宿題は早めに終わらせておきましょう。

# 乙女の会議室

このコーナーは、掲載されたはがきに対する声で構成しています。

♥自分の子にはゲームをさせないという、No.10のみゆったんのママさん。私なら、もし子供ができてゲームをしたいといい出したら、年齢を問わず与えるつもりです。いろんな遊びをさせたいのもわかるけど、せっかく子供が興味をもったものをあえて遠ざけるようなことはしたくない。ゲームをやらせたらほかの遊びをしなくなるのなら、それはきっと育てかたの問題でしょう。なんでも受け入れられるとても貴重な時期だと思うし、そのなかのひとつにゲームの存在があってもいいと思うのです。

**（東京都　デランジェ　21歳）**

♥No.10の和泉桜妃さん、1カ月にどのくらい投稿するかとのことですが、私はTheスーを買ってきて、載ってなかったらすぐに5枚くらい書きます。そのあと、なんとなく書きたくなったりで3枚くらい。1カ月では13枚ほどですが、失敗作は出さないので約10枚です。載ったらうれしいけど、書くのも楽しいなーとよく思います。

**（宮城県　テレパルごしゅう　13歳）**

♥彼氏がいないNo.13の綺雪流菜さん、18歳の若さでなにを悩んでんのよっ。私はSFCがきっかけだった男が過去にいるし、趣味のことはかえって有利だと思うよ。けどね、焦らないでほしいの。本当に好きどうしでつき合ってる人って、けっこう少ないんじゃない？　1人じゃさびしいからとりあえずって感じで。心から愛せる人なんてそうかんたんに見つからないもんだし。大勢とつき合うより、本当に好きになれた人だけを大切にできるほうがステキだと思うな。

**（大阪府　金曜日は肉だんご　26歳）**

べるののの議事録：今回は、夢に向かってがんばるNo.12の風守いなぎさんへの応援が多かったです。

神奈川県　書店のなっとう　17歳

これについては、夢を語るコーナーを新設しては、という意見も出るほどの反響。みんながんばれ。

蒼谷りょう香様へ➡不眠症ですか。私も10代の中ば頃からソレに悩まされてます。早く寝なきゃ明日ツライって分かってるのに眠れないってのは大変ですよね。私は現在4:00頃にならないと寝付けないんですが、もう本気で眠れない時は1日徹夜しちゃうといいですよ。翌日、睡魔と戦い抜いて夜までうたた寝もしない!! すると眠れます。体のリズムが2時3時に眠るという形になってるかもしれないので、それを変えるのも大切だと思いますよ。どーしても眠れない夜は、投稿ハガキ描いてしまう、ってのはどーでしょうか？

滋賀県　都丸あつき　20歳

私も"睡眠相後退症候群"の気が。眠らなくても死ぬことはないと考えるとラクです。

東京都　HIRO　24歳

1カ月に1枚という人から30枚以上という人まで、じつにさまざま。全部読んでるよ。

神奈川県　かかろっと　21歳

その一生懸命な活動は、それぞれの人生のなかで、いつかかならずプラスとなります！

## Hanako族さあるのスーファミライフ

**（第27回）**

しばらくごぶさたしておりましたら、早いものでもう9月。皆さま、この夏はいかがお過ごしになりましたか。

私の夏は、かけ声ばかりが華々しく、尻すぼみで情けないものに終わった。

もともと九州に行く予定だったものを、梅雨のころになって突然ボストンに行こうなどといい出したのがいけなかった。旅程を練ってからおもむろに航空券の値段を調べて、はじめて8月中旬の航空運賃が法外に高かったことを思い出した。そこで目的地を急きょオレゴンに変更、夫の実家に泊まって宿泊費を浮かそうというこそくな手段に出た。ところが、ときはすでに7月半ばで、私たち夫婦の予算に見合った格安航空券などもう手に入らなくなってしまったのである。

ということで、けっきょく私たちはつつましく箱根に出かけ、あとは冷房で冷えびえした部屋でスーファミなどしてすごすことになってしまったのだ。

長野県　祥徳太子　13歳

音楽は単調で静かなものがとくに効果的なんだって。

千葉県　エジェル　13歳

掲載されるとみんなに見られる。コレが採用のヒント。

三重県　ハッチ　38歳

21世紀の主人公たち。とにかく、みんなすこやかに！

### おはがき待ってます

あらたな局面をむかえたCarrot Club。従来のコーナーへの投稿はもちろん大歓迎ですが、新しいCarrotClubを作っていくために、みなさんの提案や意見が必要です。ゲーマーな女性読者のみなさんからのおはがきをお待ちしています。採用者全員に本誌特製ステッカーを、うち抽選で5名様にテレカをさしあげます。

千葉県　葉月はみこ　15歳

**タロットからメッセージ**

7月生／あとでなんとかなると思っていると失敗します。頭のさえているいまのうちに。8月生／偏食は夏バテの原因。少しでもいいから規則正しい食事を取りましょう。9月生／クーラー、扇風機のかけっぱなしに注意。風邪をひいてしまいますよ。10月生／甘い誘いはぜったいに乗らないこと。旅行などはかならず保険証をもって。11月生／アバンチュールな恋をしそう。でもその恋は秋風とともに去って行きます。12月生／計画は早めに。のろのろしているとせっかくの休みが終わってしまいますよ。

スーパーファミコン初心者のための

# 掘り出しモノ見本市 Vol.15

## 今回の商品

### ファーストクィーン～オルニック戦記

マップ上を１パーティー最大16人ものキャラクターたちがかけまわるヘンテコRPG「ファーストクイーン～オルニック戦記」。“ゴチャキャラシステム”といわれるほど登場キャラが多いのだが、各キャラがかわいく、思わず夢中になる。

- ●カルチャーブレーン
- ●1994年３月11日発売
- ●8M＋B.B.1
- ●9,800円
- ●ＳＬＧ＋ＲＰＧ

これがオススメ！

## 国産ニュータイプゲームのハシリとなった意欲作

### ◎256人ものキャラクターに愛着がわくなんて!?

私が遊んだあらゆるゲームのなかで、好きな作品のベスト10に入る「ファーストクィーン」。このゲームは、いわば国産のジャンル不明作品のハシリ。カタにはまらないニュータイプのゲームは、いまでこそ珍しくないが、パソコン版が発売された当時は「シムシティー」ぐらいしか知られていなかったので、衝撃的だった。だが、この作品は「シムシティー」のようなまるっきり新しい発想ではなく、RPGやSLGなどの既存の要素を組み合わせて新しい魅力を生み出すというやりかただったので、センセーショナルな取り上げかたはされなかった。ただ、私はそこに日本的オリジナリティそのものを感じ、感動していたのだが。

内容を具体的に説明すると、プレイヤーは大陸の南端に位置する国をひきいて、北端の国の侵攻を食い止め、大陸全土を統一するのが目的。大陸にはいろいろな国や種族が存在し、それらを味方につけることも可能だ。ただし、たとえばアマゾネスと半魚人は仲が悪いので、一方を味方にすると一方が敵につく、というようなことも。

プレイヤーは１部隊最大16人編成で、最大16部隊まで操作できる。１ターンにつき、直接動かせるのは１部隊のみ。大陸の全体を見渡せるマップで行き先を決めると、その地域だけのマップにきりかわり、プレイヤーはリアルタイムで16人を操作して、移動するなり、敵がいるなら戦闘するなりしなきゃならない。もちろん１人１人を操作することも可能だが、キャラクターはそれぞれ意志と個性をもっているので、勝手にさせておくとめんどうがないしおもしろい。勇気のあるキャラはHPが少なくても敵にむかっていくし、臆病なヤツは岩に隠れてしまったり……。米粒ほどの小さなキャラたちが、ワラワラと動きまわっているようすがとにかくカワゆくて、やがてみんなに愛着がわいてしまう！

多少、ルールがわかりづらい面があるが、ＳＦＣ版は遊んでいればルールが身につくように配慮されているので、だいじょうぶだ。

私はこれをリアルタイムＳＬＧと思っているので、ＳＬＧ的な説明になったが、ＲＰＧとして説明すればまた別の魅力を紹介できる。でもそれは、あなた自身の手で見つけてほしい。　（ホンダべるの）

↑マップにこれだけのキャラクターがひしめきあう。まさに“ゴチャキャラ”。

どの種族を味方にするかも、大事な戦略。

## これでバッチリ！ ライバルチェック

このタイプのゲームはほかに例を見ない。パソコンではいろいろとシリーズが発売されており、最近では**「ファーストクィーンⅣ」**が人気を集めている。

ＳＦＣであえてピックアップするなら**「緋王伝」**だ。やはりリアルタイムで大勢の小さなキャラを操作するゲームで、ＳＬＧ的な戦略要素も、ＲＰＧ的なストーリー要素ももち合わせている。決定的なちがいは、スケールの問題。**「ファーストクィーン」**は、取り扱っている時間と舞台のスケールが大きい。対する**「緋王伝」**は、それを小さくすることによって、ステージクリアタイプの構成に仕上げていて、まったく別種の楽しみを味わわせてくれる。

## オススメ度マルチチェック

お買い得度 / 難易度 / お手軽度 / マニア度 / プレイ時間

プレイ時間：どのくらい長く遊べるか
マニア度：どこまでこだわっているか
お手軽度：お手軽に遊ぶことができるか
難易度：プレイするのに必要な腕前
お買い得度：どのくらいお買い得か

オールゲームチャート
最新得点
**9.0656**

ルールは実際に遊んでみると意外とシンプル。味方にする種族を変えるとイベントや戦略も変わってくるので、繰り返し遊んでも楽しいが、データはひとつしか保存できない……。

※グラフは５段階評価。たとえば難易度では、外にむかうほどむずかしいということをしめします。

はいすく～る♡め～か～

# 学園工房

明日の学園を作るのはあなただ！　みんなのハガキで理想の学園ができあがる!!

蓬莱学園女子の水着。毎年モデルチェンジされる。（『蓬莱学園の休日／2』より）

蓬莱学園校長・月城あやめ

あやめ（以下：あ）「こんにちはー。おなじみ、月城あやめです」

クリス（以下：ク）「読者のみなさん、はじめまして。蓬莱学園2年壬辰組のクリストファー・ライトです。今回、校長先生のパートナーをつとめさせていただきます」

あ「えーっと、ライトくん……」

ク「『クリス』でいいです」

あ「じゃ、クリス？　よろしくね。ではさっそく最初のお便りから」

## ☆校内の奇人・変人☆

「ある事情」っていうのが気になりますね。でも、あんまりいじめちゃかわいそうですよ。それと、マジックよりも化粧用の眉墨のほうがいいと思うな。（あやめ）

愛知県・月潤どら☆羅沙

ク「最初のテーマは、好評の『校内の奇人・変人』からですね」

あ「いちばん投稿が多いのよ。ボツになった人、ごめんなさい」

▼

★小学4年のとき、クラスに変わった男の子がいたことを思い出しました。彼はバターやマーガリンの類が大好きで、給食のあと、みんなから残りを集めてちゅーちゅーぺろぺろなめていました。たしか広島へ転校してってたっけなあ……元気でしょうか、S君……。

（大阪府／みゆったんのママ）

ク「……うえぇ。気持ちわるい」

あ「そんなこといったらだめよ。残さずに食べて、えらいわ」

ク「限度があると思いますけど」

▼

★小学校のとき、友人Yは給食に出たゆで玉子のカラを額で割ろうとし、勢いよくおでこにぶつけたら、玉子はカラもろともパックリ割れ、なかの黄身が床をコロコロとゴルフボールのようにころがっていき、先生の前でストップ！

Yは食べものを粗末にした罪で牛乳運び1週間の刑に処せられた。

（愛知県／ガンダムまにあっく）

あ「このあとYくんは、泣きながら白身だけを食べたそうです」

ク「キミのせいだぞ、なんちゃって、なんちゃって!?　あははは」

いまどき珍しい熱血教師だね。熱血の対象が生徒じゃなくて古文っていうのがまためずらしいけど。きみも古文を好きになればこの先生もよろコブンでは？（クリス）

神奈川県・爆風乙女

東京都・ルイス・クリストファー

今回のあやめ先生のお相手の彼は、十八歳のアメリカ系ハーフ。身長一七八センチの好青年だけど、ダジャレ好きが唯一の欠点？

あ「……次のおハガキです」

▼

★私の中学校の数学の先生は、自分のことを「お父さん」と呼ぶ。授業中にあてられて、問題に答えられないと「お父さんはそんな子に育てたおぼえはないぞ」と決まっていう。ウワサでは自分のクラスのなかで「パピー」といっているらしい。

（香川県／森きのこ）

あ「楽しい先生でいいですねー」

滋賀県・浪漫進行形

うーん。ちょっと公私混同ぎみだけど、問題にするほどのコトでもないよ。ああ、ボクも彼女がほしいなあ……あれ？（クリス）

## ☆制服&期末試験☆

ク「次のテーマは『制服』と『期末試験』ですが、今回は2つまとめていっちゃいましょう」

▼

★まぁ、どこの学校でもそうだと思います（!?）が……うちの中学では、1年のスカートはひざ下5cm、2年はひざ上ちょびっと、3年はもー、お好きなように上げちゃって……っていう女子のあいだだけ（もちろん先生は知らん）のきまりがあるんです。いつできたのかは知らないけど、スカートのきまりなんて……。

（東京都／あべ川みど虫）

あ「これ、校則ってわけではないんですね」

ク「きっと、守らないと先輩にぶたれるんだな」

あ「暴力はいけませんよう」

▼

東京都・べるべ36号

セーラー服もかわいいのにな。それに、着られるのは若いうちだけよ。二十歳すぎてから着ると、ちょっとあぶない人。（あやめ）

★国語の漢字の問題で〝地下足袋〟の読みを解答覧に〝ちかあしぶくろ〟と書いたのは、ボク。

（埼玉県／バズーカ玉吉）

あ「正直でいいけど、『解答覧』ではなく『解答欄』ですよ」

ク「本当に漢字に弱いな。ちゃんと書いとーらんかいっ」

あ「クリスは日本語も英語も完璧なのよね……というわけで、今日はここまで。どうだった、クリス？　初出演の感想は」

ク「はじめてでキンチョーしました」

あ「……そうは見えなかったわ」

## 次回募集

ええ、どうも。クリスです。次はちがう人が来ると思うけど、みんなの要望があれば、また復活しますよ。応援してねっ！

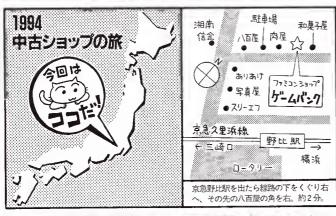
さて募集テーマのほうは、次回も『期末試験』と『制服』、それに『夏休みの宿題』だそうです。おもしろい事件、変わったエピソードなど、なんでも待ってます。あやめ先生のパートナーの応募は、ボクみたいにイラストもね。じゃ、シーユー！

# 中古ショップ活用ガイド

京急野比駅を出たら線路の下をくぐり右へ、その先の八百屋の角を右。約2分。

## ゲームバンク　野比店

神奈川県横須賀市野比1-18-15　TEL 0468-49-2789

本誌Carrot Clubでおなじみのマツダきゃろるさんのお店に、2号店が誕生したぞ。8月1日にオープンしたばかりのこちらでは、SFC、MD、PCエンジンはもちろん、3DOなどすべてのゲーム機を取り扱っている。修理の受付や、ゲームなんでも相談など、お客さんとなんでも気軽に話せるようにしたいということなので、ぜひ行ってみてね。スタンプカードや、レディースデーのほか、いまなら買取りキャンペーン中だ。

### 横須賀市 ワンポイントガイド

京急横須賀中央駅の近くには、横須賀市自然博物館と人文博物館がある。三浦半島の歴史や、自然にかんするさまざまな資料が展示されているぞ。どちらも入場無料だ。

駅からも近いので、気軽に行ってみて。

ゲームきょう体も2台あるぞ。

年中無休。平日は11～20時まで。土・日は10時から営業。

### 店長のオススメ

**ライブ・ア・ライブ**

ブル・コマツ1号

スクウェアの期待の新作は、いよいよ本日発売だ。

## 売りどき、買いどきがひと目でわかる！ 最新価格相場インフォメーション

**販売価格リスト**

| ソフト名 | メーカー | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| エースをねらえ！ | 日本テレネット | 9,400円 | 2,980円 |
| モータルコンバット～神拳降臨伝説 | アクレイムジャパン | 9,800円 | 3,980円 |
| 若貴大相撲～夢の兄弟対決 | イマジニア | 9,800円 | 2,280円 |
| KABUKI ROCKS | アトラス | 9,800円 | 3,880円 |
| ZIG ZAG CAT | DEN'S | 9,500円 | 2,980円 |
| 聖剣伝説2 | スクウェア | 9,800円 | 2,980円 |
| ドラゴンボールZ～超武闘伝2 | バンダイ | 9,800円 | 3,280円 |
| ドラゴンクエストI・II | エニックス | 9,600円 | 3,980円 |
| 笑っていいとも！タモリンピック | アテナ | 9,800円 | 3,980円 |
| スーパーホッケー'94 | ヨネザワPR21 | 8,900円 | 2,980円 |
| 龍虎の拳 | ケイアミューズメントリース | 9,800円 | 3,980円 |
| ワールドクラスラグビー2 | ミサワエンターテインメント | 9,300円 | 3,580円 |

**買取価格リスト**

| ソフト名 | メーカー | 標準価格 | 買取価格 |
|---|---|---|---|
| 早指し　二段森田将棋 | セタ | 14,800円 | 4,500円 |
| リーディングカンパニー | 光栄 | 12,800円 | 3,500円 |
| 信長の野望～覇王伝 | 光栄 | 12,800円 | 4,000円 |
| スーパー蒼き狼と白き牝鹿 | 光栄 | 11,800円 | 4,000円 |
| 対局囲碁ゴライアス | BPS | 14,800円 | 4,000円 |
| トップマネジメントII | 光栄 | 14,800円 | 4,000円 |
| 首都高バトル'94 | BPS | 9,800円 | 4,000円 |
| ウイニングポスト | 光栄 | 12,800円 | 3,500円 |
| スーパー大航海時代 | 光栄 | 11,800円 | 3,500円 |
| スーパーブラックバス | ホット・ビィ | 9,800円 | 3,500円 |
| スーパー麻雀大会 | 光栄 | 9,800円 | 3,500円 |
| ダービースタリオンII | アスキー | 12,800円 | 3,500円 |

※上記リストの販売、買取価格はこのページで紹介しているお店の8月5日現在のカセットのみの価格です。※紹介してほしいというSHOPの方は、編集部までご連絡ください。

# 最新ソフト情報 NEW SOFT SCHEDULE

| 発売日 | タイトル | ジャンル | メーカー | 容量 | 価格(消費税)円 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9月 2日 | ライブ・ア・ライブ | RPG | スクウェア | 16M+BB4 | 9,900 |
| 9日 | チョップリフターⅢ | SHT | ビクターエンタテインメント | 4M | 7,800 |
| 9日 | ザ・ファイヤーメン | ACT | ヒューマン | 8M | 9,300 |
| 15日 | スパークスター | ACT | コナミ | 8M | 8,800 |
| 15日 | 上海Ⅲ | PUZ | サンソフト | 8M | 8,900 |
| 16日 | おでかけレスター〜れれれのれ | ACT | アスミック | 8M | 8,900 |
| 16日 | リーディングジョッキー | ACT | カロッツェリアジャパン | 4M+BB+PW | 9,800 |
| 16日 | 実戦!パチスロ必勝法!2 | TAB | サミー | 8M+BB | 9,980 |
| 21日 | カービィボウル | TAB | 任天堂 | 10M+BB | 7,900 |
| 22日 | 花札 | TAB | イマジニア | 8M+PW | 9,800 |
| 22日 | サムライスピリッツ | ACT | タカラ | 32M | 10,900 |
| 22日 | リブルラブル | ACT | ナムコ | 4M | 6,300 |
| 22日 | 中嶋悟 F-1HERO'94 | RAC | バリエ | 8M+BB | 9,500(予) |
| 22日 | スーパーフォーメーションサッカー'94〜ワールドカップファイナルデータ⑤ | SPT | ヒューマン | 8M+BB | 9,800 |
| 22日 | 麻雀戦国物語 | TAB | 四次元 | 8M+BB | 9,300(予) |
| 23日 | ラリー・ニクソン・スーパー・バス・フィッシング | SLG | キングレコード | 8M+BB5 | 9,800 |
| 23日 | アンジェリーク | SLG | 光栄 | 16M+BB2 | 9,800 |
| 23日 | スーパーブラックバス2 | SLG | スターフィッシュ | 16M+BB2 | 9,800 |
| 23日 | 下野正希のFissing To Bassing | SLG | ナツメ | 8M+BB4 | 9,800 |
| 29日 | ドラゴンボールZ〜超武闘伝3 | ACT | バンダイ | 16M | 9,800 |
| 30日 | バーチャルバート | ACT | アクレイムジャパン | 16M | 9,800 |
| 30日 | クラッシュ・ダミー〜Dr.ザブを救い出せ | ACT | アクレイムジャパン | 8M | 8,900 |
| 30日 | ダウン・ザ・ワールド | RPG | アスキー | 16M+BB | 9,800 |
| 30日 | 競馬エイトスペシャル2〜マル秘馬券購入術 | ETC | イマジニア | 8M+BB | 9,980 |
| 30日 | 麻雀大会Ⅱ | TAB | 光栄 | 未 | 未 |
| 30日 | タイニートゥーンアドベンチャーズ〜ドタバタ大運動会 | ACT | コナミ | 8M | 9,000 |
| 30日 | 天龍源一郎のプロレスレヴォリューション⑤ | SPT | ジャレコ | 16M+PW | 9,800(予) |
| 30日 | TOKORO'Sマージャン | TAB | ビック東海 | 8M | 9,500 |
| 30日 | ヒューマングランプリⅢ〜F1トリプルバトル⑤ | RAC | ヒューマン | 未+BB3 | 10,500 |
| 下旬 | デザエモン* | ETC | アテナ | 4M+BB | 未 |
| 下旬 | バイク大好き!走り屋魂 | RAC | メサイヤ | 4M+BB | 9,600 |
| 未定 | ジャングルの王者ターちゃん〜世界漫遊大格闘の巻 | ACT | バンダイ | 未 | 8,800(予) |
| 未定 | ゴーストチェイサー"電精" | ACT | バンプレスト | 16M | 9,800 |
| 10月 7日 | シヴィライゼーション〜世界七大文明* | SLG | アスミック | 10M+BB1 | 12,800 |
| 7日 | ノスフェラトゥ | ACT | セタ | 16M | 9,800 |
| 7日 | MR.NUTZ | ACT | ソフエル | 8M | 8,800 |
| 19日 | ハラペコ・バッカ⑤ | PUZ | 魔法 | 未 | 4,980 |
| 21日 | デモンズブレイゾン〜魔界村紋章編 | ACT | カプコン | 16M | 9,800 |
| 21日 | キッドクラウンのクレイジーチェイス | ACT | ケムコ | 8M | 8,800 |
| 21日 | 必殺パチンコ コレクション | TAB | サンソフト | 8M+BB | 9,800 |
| 21日 | 船木誠勝 HIGH8REO WRESTLER 闘技伝承 | SPT | テクノスジャパン | 16M+BB | 9,800(予) |
| 21日 | スーパーラグビー | SPT | トンキンハウス | 8M+BB | 9,000 |
| 21日 | スーパーファミリーサーキット | RAC | ナムコ | 未 | 8,800(予) |
| 28日 | ドラッキーのパズルツアー'94 | PUZ | イマジニアズーム | 4M | 8,200(予) |
| 28日 | 卒業 番外篇〜ねぇ麻雀しよ! | TAB | ケイエスエス | 未 | 9,800 |
| 28日 | スーパーカジノ2 | TAB | ココナッツジャパン | 4M+PW | 9,800 |
| 28日 | 本格派囲碁 碁聖 | TAB | タイトー | 8M | 14,800 |
| 28日 | テクモスーパーベースボール | SPT | テクモ | 12M+BB | 9,800 |
| 28日 | イルバニアンの城* | SLG | 日本クラリービジネス | 16M+BB | 9,980(予) |
| 28日 | 爆投ドッチャーズ〜バンプス島は大さわぎ⑤ | ACT | BPS | 8M+PW | 8,500(予) |
| 28日 | フェーダ〜エンブレム オブ ジャスティス | SLG+RPG | やのまん | 20M+BB | 9,990 |
| 下旬 | ヘラクレスの栄光Ⅳ〜神々からの贈り物 | RPG | データイースト | 16M+BB | 9,900 |
| 下旬 | ゴルフ大好き! O.B.倶楽部 | SPT | メサイヤ | 8M | 未 |
| 下旬 | DEAR BOYS | SLG | ユタカ | 12M+BB | 9,800(予) |
| 未定 | 豪血寺一族 | ACT | アトラス | 24M | 10,500 |
| 未定 | 真・女神転生if・・・ | RPG | アトラス | 16M+BB | 9,990(予) |
| 未定 | ツヨシしっかりしなさい〜対戦ぱずるだま | PUZ | コナミ | 8M | 8,500 |
| 未定 | 少年忍者サスケ | ACT | サンソフト | 12M+BB | 未 |
| 未定 | 武田修宏のスーパーリーグサッカー | SPT | ジャレコ | 8M+BB1 | 未 |
| 未定 | UFO仮面ヤキソバン〜ケトラーの黒い陰謀 | ACT | DEN'Z | 8M | 5,980 |
| 未定 | 本格麻雀 徹萬Ⅱ | TAB | ナグザット | 4M+BB | 未 |
| 未定 | SANKYO Fever! フィーバー! | SLG | 日本テレネット | 8M | 未 |
| 未定 | サウンドファンタジー* | ETC | 任天堂 | 12M+BB3 | 6,800 |
| 10月 未定 | パチンコファン〜勝利宣言 | TAB | POW | 8M+BB | 9,800 |
| 未定 | マルチプレイバレーボール⑤ | SPT | パック・イン・ビデオ | 8M | 8,800(予) |
| 未定 | ノンタンといっしょ〜くるくるぱずる | PUZ | ビクターエンタテインメント | 未 | 未 |
| 11月 11日 | ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2 | ACT | カプコン | 12M | 9,500 |
| 18日 | マグナブラバン〜遍歴の勇者 | RPG | アスク講談社 | 12M+BB3 | 9,800(予) |
| 18日 | 中野浩一監修 競輪王 | SLG | ココナッツジャパン | 4M+BB | 9,980 |
| 18日 | ミリティア | SLG | ナムコ | 12M+PW | 8,800(予) |
| 18日 | 鋼〜HAGANE | ACT | ハドソン | 16M | 9,500 |
| 25日 | テクモスーパーボウル2 | SPT | テクモ | 16M+BB | 9,980 |
| 25日 | アレサⅡ〜アリエルの不思議な旅 | RPG | やのまん | 16M+BB3 | 未 |
| 未定 | スーパー麻雀3 | TAB | アイマックス | 8M+BB | 9,800(予) |
| 未定 | どっすん!岩石バトル | PUZ | アイマックス | 未 | 未 |
| 未定 | ナイジェル・マンセル・インディ(仮) | RAC | アクレイムジャパン | 16M | 未 |
| 未定 | 雀遊記〜悟空乱打 | TAB | ヴァージンゲーム | 8M+PW | 8,900(予) |
| 未定 | バトルジョッキー | ACT | ヴァージンゲーム | 8M+PW | 8,900(予) |
| 未定 | 海釣り名人〜スズキ編 | SLG | EAビクター | 8M+BB | 9,800 |
| 未定 | キャプテンコマンドー | ACT | カプコン | 16M | 9,800 |
| 未定 | ジャムズ | PUZ | カロッツェリアジャパン | 4M | 7,800(予) |
| 未定 | 元祖パチスロ日本一 | TAB | ココナッツジャパン | 8M+PW | 9,980 |
| 未定 | 実況ワールドサッカー〜パーフェクトイレブン | SPT | コナミ | 16M+BB | 9,980(予) |
| 未定 | 極上パロディウス | SHT | コナミ | 16M | 未 |
| 未定 | モンスターメーカーキッズ | TAB | ソフエル | 8M+BB | 未 |
| 未定 | 大爆笑人生劇場〜大江戸日記 | TAB | タイトー | 8M | 未 |
| 未定 | かまいたちの夜 | NOV | チュンソフト | 20M+BB3 | 10,800(予) |
| 未定 | 改造町人シュビビンマン零 | ACT | メサイヤ | 8M | 未 |
| 未定 | パチスロファン | TAB | POW | 未 | 未 |
| 未定 | スーパーキャッスルズ | SLG | ビクターエンタテインメント | 未 | 未 |
| 未定 | ドリームバスケット〜DUNK&HOOP(仮) | SPT | ヒューマン | 未 | 未 |
| 未定 | ただいま勇者募集中おかわり | TAB | ヒューマン | 未 | 未 |
| 未定 | ストリートレーサー | RAC | UBI SOFT | 8M | 未 |
| 12月 9日 | ゴジラ怪獣大決戦 | ACT | 東宝 | 20M | 9,980 |
| 未定 | デュアルオーブⅡ(仮) | RPG | アイマックス | 16M+BB | 未 |
| 未定 | ウィザードリィⅥ〜禁断の魔筆 | RPG | アスキー | 未 | 未 |
| 未定 | サンスポフィッシング渓流王 | SLG | イマジニア | 10M+BB | 未 |
| 未定 | 制服伝説〜プリティファイター | ACT | イマジニア | 16M | 9,800(予) |
| 未定 | バトルクロス⑤ | RAC | イマジニア | 8M | 9,800 |
| 未定 | スーパーレッスルエンジェルス | SLG | イマジニア | 12M+BB | 未 |
| 未定 | 本格将棋〜風雲児龍王* | TAB | ヴァージンゲーム | 8M+BB | 9,800(予) |
| 未定 | ライオン・キング | ACT | ヴァージンゲーム | 24M | 9,980(予) |
| 未定 | ドラえもん3〜のび太と時の宝玉 | ACT | エポック社 | 12M+PW | 9,500 |
| 未定 | PGAツアー'95 | SPT | EAビクター | 8M+BB | 9,800 |
| 未定 | NBAショータイム | SPT | EAビクター | 12M+BB | 9,800 |
| 未定 | 横山光輝三国志盤戯「スゴロク英雄記」 | TAB | エンジェル | 未 | 未 |
| 未定 | 紺碧の艦隊 | SLG | エンジェル | 12M+BB | 10,800(予) |
| 未定 | ロックマンX2 | ACT | カプコン | 未 | 未 |
| 未定 | ブレス オブ ファイアⅡ | RPG | カプコン | 未 | 未 |
| 未定 | ブラッドシェッド(仮) | ACT | キングレコード | 16M | 9,800(予) |
| 未定 | 蒼き伝説シュート!(仮) | ACT | ケイエスエス | 未 | 未 |
| 未定 | 元祖パチンコ王 | TAB | ココナッツジャパン | 8M+PW | 未 |
| 未定 | 花札王 | TAB | ココナッツジャパン | 4M+PW | 未 |
| 未定 | がんばれゴエモン3〜獅子重禄兵衛のからくり卍固め | ACT | コナミ | 16M+BB | 未 |
| 未定 | 龍虎の拳2 | ACT | ザウルス | 32M | 10,900 |
| 未定 | 銀玉親方の実戦!パチンコ必勝法 | TAB | サミー | 未 | 未 |
| 未定 | エストポリス伝記Ⅱ | RPG | タイトー | 20M+BB | 未 |
| 未定 | すごろクエスト++ダイスニクス | TAB | テクノスジャパン | 未 | 9,800(予) |
| 未定 | キャプテン翼Ⅴ〜覇者の称号カンピオーネ | SLG | テクモ | 16M+BB | 未 |
| 未定 | デンズ・トラフィック・パニック⑤ | ACT | DEN'Z | 4M+PW | 未 |
| 未定 | ミッキーの東京ディズニーランド大冒険(仮) | ACT | トミー | 12M | 9,800(予) |
| 未定 | パチンコファン2(仮) | TAB | POW | 未 | 未 |
| 未定 | スーパー桃太郎電鉄Ⅲ⑤ | TAB | ハドソン | 8M+BB | 未 |
| 未定 | スーパーテトリスⅢ | PUZ | BPS | 8M | 未 |
| 未定 | キテレツ大百科超時空すごろく | TAB | ビデオシステム | 未 | 未 |
| 未定 | クラシック・ロード2 | SLG | ビクターエンタテインメント | 未 | 未 |

※ジャンルの表記は以下のとおり:ACT……アクション SHT……シューティング RPG……ロールプレイング ADV……アドベンチャー SLG……シミュレーション SPT……スポーツ RAC……レース PUZ……パズル TAB……テーブル A/R……アクションロールプレイング QIZ……クイズ NOV……サウンドノベル ETC……そのほか

「サンリオ上海」(キャラクターソフト)、「ぺぺれけのおいしいパズルはいりませんか?」(サンソフト)は8月31日に発売されました。

発売日未定

| 発売日 | タイトル | ジャンル | メーカー | 容量 | 価格(消費税)円 |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | マキシマム・カーネージ(仮) | ACT | アクレイムジャパン | 16M | 9,800(予) |
| 未定 | モータルコンバットII～究極神拳 | ACT | アクレイムジャパン | 24M | 10,900 |
| 未定 | モンスタートラック | RAC | アクレイムジャパン | 16M | 9,800(予) |
| 未定 | イッチー&スクラッチー～グリグリ大追跡 | ACT | アクレイムジャパン | 8M | 8,900 |
| 未定 | 義経伝説(仮) | RPG | アスキー | 16M+BB | 9,800(予) |
| 未定 | WIZAP! ～暗黒の王 | RPG | アスキー | 16M | 9,900(予) |
| 未定 | レナスII～封印の使徒 | RPG | アスミック | 未 | 未 |
| 未定 | ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情⑤ | TAB | アスミック | 12M+BB | 未 |
| 未定 | GP-1RS | RAC | アトラス | 未 | 未 |
| 未定 | ウィーアーバック | ACT | アルトロン | 8M | 未 |
| 未定 | タイムトラックス | ACT | アルトロン | 8M | 9,500 |
| 未定 | 超高機動人造人間アルハザ | ACT | アルトロン | 未 | 未 |
| 未定 | ECO AID | SLG | インテック | 12M+BB | 未 |
| 未定 | デモリションマン | ACT | ヴァージンゲーム | 未 | 未 |
| 未定 | The心理ゲームII | ETC | ヴィジット | 未 | 未 |
| 未定 | ドラゴンクエストVI | RPG | エニックス | 未 | 未 |
| 未定 | 熱血大陸バーニングヒーローズ | RPG | エニックス | 未 | 未 |
| 未定 | ジェリーボーイ2 | ACT | EPICソニー | 12M+BB | 9,500 |
| 未定 | スパイダーマン | ACT | エポック社 | 12M+PW | 未 |
| 未定 | ルパン三世～伝説の秘宝を追え! | ACT | エポック社 | 12M | 未 |
| 未定 | シャックフー | ACT | EAビクター | 16M | 未 |
| 未定 | 美少女戦士セーラームーンS～場外乱闘!? 主役争奪戦(仮) | ACT | エンジェル | 未 | 未 |
| 未定 | 美少女戦士セーラームーン～Another Story(仮) | RPG | エンジェル | 未 | 未 |
| 未定 | ロックマン7 | ACT | カプコン | 未 | 未 |
| 未定 | X-MEN | ACT | カプコン | 未 | 未 |
| 未定 | シェラザード伝説～黄金の帝国 | RPG | カルチャーブレーン | 未 | 未 |
| 未定 | スーパー飛龍の拳ファイティングウォーズ | ACT | カルチャーブレーン | 未 | 未 |
| 未定 | 飛龍の拳コレクションI・II・IIIプラス1 | ACT | カルチャーブレーン | 未 | 未 |
| 未定 | 忍たま乱太郎 | 未 | カルチャーブレーン | 未 | 未 |
| 未定 | ウルトラサッカー(仮) | SPT | カルチャーブレーン | 未 | 未 |
| 未定 | ウルトラ麻雀(仮) | TAB | カルチャーブレーン | 未 | 未 |
| 未定 | スーパーチャイニーズワールド3 | A/R | カルチャーブレーン | 未 | 未 |
| 未定 | 花岡貴子推奨ウルトラ馬券 | SLG | カルチャーブレーン | 未 | 未 |
| 未定 | カジノパラダイス(仮)⑤ | TAB | カロッツェリアジャパン | 8M+PW | 未 |
| 未定 | アストラルバウト3 | ACT | キングレコード | 未 | 未 |
| 未定 | タクティクスオウガ | SLG+RPG | クエスト | 未 | 未 |
| 未定 | パチンコ物語2(仮) | TAB | ケイエスエス | 未 | 未 |
| 未定 | ばとるのぼら～ず(仮) | ACT | ケイエスエス | 未 | 未 |
| 未定 | TG3000(仮) | RAC | ケムコ | 未 | 未 |
| 未定 | P-MAN (仮) | ACT | ケムコ | 未 | 未 |
| 未定 | スペースフロンティア | SLG | 光栄 | 未 | 未 |
| 未定 | ウイニングポスト2 | SLG | 光栄 | 未 | 未 |
| 未定 | FULL POWER | RAC | ココナッツジャパン | 16M | 未 |
| 未定 | タイガーマスク ザ・スター | SPT | コナミ | 未 | 未 |
| 未定 | ラストショット | SLG | サミー | 8M+PW | 9,500 |
| 未定 | ガメラ～ギャオス撃滅作戦 | SLG | サミー | 未 | 未 |
| 未定 | 高校サッカー～全国制覇の夢 | SPT | サンソフト | 8M | 未 |
| 未定 | アルバートオデッセイ2 | SLG+RPG | サンソフト | 16M+BB | 未 |
| 未定 | アルバートオデッセイ外伝～翼の記憶 | RPG | サンソフト | 16M+BB | 未 |
| 未定 | JWP女子プロレス～ピュア・レッスル・クィーンズ | SPT | ジャレコ | 未 | 未 |
| 未定 | スーパー燃えろプロ野球(仮) | SPT | ジャレコ | 12M+BB | 未 |
| 未定 | ファイヤーファイティング(仮) | ACT | ジャレコ | 8M | 未 |
| 未定 | クロノ・トリガー | RPG | スクウェア | 24M | 未 |
| 未定 | おざなりダンジョン | RPG | セタ | 16M+BB | 未 |
| 未定 | 超高速 本格囲碁 | TAB | セタ | 未 | 未 |
| 未定 | 迷探偵ポギーキャット | ACT | タイトー | 8M+PW | 未 |
| 未定 | エナジーブレイカー | SLG+RPG | タイトー | 未 | 未 |
| 未定 | ドン(仮) | A/R | タイトー | 未 | 未 |
| 未定 | 魔天伝説 | RPG | タカラ | 未 | 未 |
| 未定 | 牌砦 | PUZ | タカラ | 未 | 未 |
| 未定 | ライズ・オブ・ザ・ロボッツ | ACT | T&Eソフト | 32M | 10,900 |
| 未定 | 岡本綾子とマッチプレイゴルフ | SPT | ツクダオリジナル | 8M+BB | 9,700 |
| 未定 | ザ・ラストバトル | RPG | テイチク | 16M+BB | 未 |
| 未定 | 負けるな! 魔剣道2～決めろ! 妖怪総理大臣 | ACT | データム・ポリスター | 未 | 未 |
| 未定 | バークレーのパワーダンク(仮) | SPT | DEN'Z | 12M+PW | 未 |
| 未定 | ヤマトタケル | RPG | 東宝 | 未 | 未 |
| 未定 | ポコニャン! へんぽこりんアドベンチャー | ACT | 東宝 | 未 | 未 |
| 未定 | 永遠のフィレーナ | RPG | 徳間書店インターメディア | 未 | 未 |
| 未定 | リトルマスター(仮) | SLG | 徳間書店インターメディア | 未 | 未 |
| 未定 | ラブクエスト(仮) | RPG | 徳間書店インターメディア | 未 | 未 |
| 未定 | エスパークス | A/R | トミー | 8M+BB | 9,500(予) |

発売日未定

| 発売日 | タイトル | ジャンル | メーカー | 容量 | 価格(消費税)円 |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | なるほど! ザ・ワールド | QIZ | トミー | 12M | 9,800(予) |
| 未定 | 羽生名人のおもしろ将棋 | TAB | トミー | 8M | 12,000 |
| 未定 | マサカリ伝説・スーパーRPG編 | RPG | トンキンハウス | 未 | 未 |
| 未定 | スーパーフィッシングビッグファイト | SLG | ナグザット | 12M+BB | 未 |
| 未定 | 神楽伝記(仮) | SLG+RPG | ナツメ | 未 | 未 |
| 未定 | 矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え(仮) | SLG | 日本クラリービジネス | 未 | 未 |
| 未定 | ブラックアウト(仮)* | ACT | 任天堂 | 未 | 未 |
| 未定 | スーパー川のぬし釣り2(仮) | SLG | パック・イン・ビデオ | 未 | 未 |
| 未定 | つり太郎の磯釣り(仮) | SLG | パック・イン・ビデオ | 未 | 未 |
| 未定 | 大貝獣物語 | RPG | ハドソン | 未 | 8,800 |
| 未定 | 遊人雀獣学園2 | TAB | バリエ | 未 | 未 |
| 未定 | ゴン | ACT | バンダイ | 8M | 未 |
| 未定 | 覇王大系リューナイト | RPG | バンダイ | 未 | 未 |
| 未定 | ヤムヤム | 未 | バンダイ | 未 | 未 |
| 未定 | ルインアーム | A/R | バンダイ | 未 | 未 |
| 未定 | パニックインなかよしワールド(仮) | ACT | バンダイ | 4M | 6,800(予) |
| 未定 | 機動戦士ガンダム(仮) | SLG | バンダイ | 12M+BB | 9,800(予) |
| 未定 | 機動武闘伝Gガンダム(仮) | ACT | バンダイ | 16M | 9,800(予) |
| 未定 | グランヒストリア～幻史世界記(仮) | SLG+RPG | バンプレスト | 12M+BB | 未 |
| 未定 | ザ・グレイトバトルIV | ACT | バンプレスト | 12M | 9,600(予) |
| 未定 | バトルロボット列伝(仮) | SLG | バンプレスト | 12M+BB | 未 |
| 未定 | バトルサッカーII | SPT | バンプレスト | 10M | 8,800(予) |
| 未定 | 第4次スーパーロボット大戦 | SLG | バンプレスト | 未 | 未 |
| 未定 | RPG(仮) | RPG | バンプレスト | 16M+BB | 9,800(予) |
| 未定 | GO! GO! アックマン | ACT | バンプレスト | 10M | 未 |
| 未定 | 超魔法大陸WOZZ | RPG | BPS | 未 | 未 |
| 未定 | メタモルキッドぐーみん | ACT | BPS | 未 | 未 |
| 未定 | 首都高バトル2 | RAC | BPS | 12M+BB | 未 |
| 未定 | タイムコップ | ACT | ビクターエンタテインメント | 未 | 未 |
| 未定 | タイムスリップ | ACT | ビック東海 | 8M | 8,500 |
| 未定 | 雀友(仮) | TAB | ヘクト | 未 | 未 |
| 未定 | スーパーハスラー | TAB | ポニーキャニオン | 未 | 未 |
| 未定 | ウルティマVII～ザ・ブラックゲート | RPG | ポニーキャニオン | 12M+881 | 9,800(予) |
| 未定 | 白いリングへ(仮) | SPT | ポニーキャニオン | 未 | 未 |
| 未定 | ランセイバー | ACT | ホリ電機 | 8M | 8,500(予) |
| 未定 | ローマ興亡史* | SLG | マイクロネット | 未 | 未 |
| 未定 | 将棋最強(仮)* | TAB | 魔法 | 8M+BB | 未 |
| 未定 | 囲碁最強(仮)* | TAB | 魔法 | 未 | 未 |
| 未定 | スーパーピンボール2 | TAB | メルダック | 未 | 未 |
| 未定 | 真・聖刻(ラ・ワース) | RPG | ユタカ | 未 | 未 |
| 未定 | 花の慶次～雲のかなたに | ACT | 四次元 | 未 | 未 |
| 未定 | トールキンの指輪物語・第一話 | RPG | ロジーク | 16M+BB | 未 |
| 未定 | マイト&マジック外伝～招かざる神 | RPG | ロジーク | 16M+BB | 未 |

## ハミダシ新作コーナー

新作情報をお届けしよう
●アクレイムジャパン
「ナイジェル・マンセル・インディ」(RAC)
●ヴァージンゲーム
「ライオン・キング」(ACT)
●EAビクター
「海釣り名人～スズキ編」(SLG)「PGAツアー'95」(SPT)「NBAショータイム」(SPT)「シャックフー」(ACT)
●エンジェル
「紺碧の艦隊」(SLG)
●キングレコード
「アストラルバウト3」(ACT)
●ケイエスエス
「パチンコ物語2(仮称)」(TAB)
「ばとるのぼら～ず(仮称)」(ACT)
●ケムコ
「TG3000(仮称)」(RAC)
「P-MAN(仮称)」(ACT)
●光栄
「ウイニングポスト2」(SLG)
●ココナッツジャパン
「中野浩一監修 競輪王」(SLG)
「花札王」(TAB)「FULL POWER」(RAC)
●スクウェア
「クロノ・トリガー」(RPG)
●セタ
「超高速 本格囲碁」(TAB)
●タイトー
「本格派囲碁 碁聖」(TAB)
「ドン(仮称)」(A/R)
●テクノスジャパン
「すごろクエスト+ダイスニクス」(TAB)
●DEN'Z
「デンズ・トラフィック・パニック」(ACT)
「UFO仮面ヤキソバン～ケトラーの黒い陰謀」(ACT)
●ナグザット
「スーパーフィッシングビッグファイト」(SLG)
「本格麻雀徹萬II」(TAB)
●ナツメ
「神楽伝記(仮称)」(SLG+RPG)
●ナムコ
「ミリティア」(SLG)
●日本クラリービジネス
「矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え(仮称)」(SLG)
●POW
「パチスロファン」(TAB)
「パチンコファン2(仮称)」(TAB)
●バンダイ
「機動戦士ガンダム(仮称)」(SLG)
「機動武闘伝Gガンダム(仮称)」(ACT)
●BPS
「スーパーテトリスIII」(PUZ)
「首都高バトル2」(RAC)
●ビクターエンタテインメント
「タイムコップ」(ACT)
●ヒューマン
「スーパーフォーメーションサッカー'94～ワールドカップファイナルデータ」(SPT)
「ただいま勇者募集中おかわり」(TAB)
●ヘクト「雀友(仮称)」(TAB)

※容量はメガ数と、BBはバッテリーバックアップとその数、PWはパスワードコンティニューを表しています。※ゲーム名の*印はマウス対応(専用)のゲーム、§はスーパースコープ対応(専用)のゲーム、⑤はマルチプレイヤー5対応のゲームをそれぞれ表しています。

# RPG幻想事典 逆引き モンスターガイド 東洋編

**新刊**

ヘッドルーム 編著

東洋世界のモンスターたちにスポットをあてた、西洋編に続く第2弾。阿修羅、酒呑童子、かまいたち、河童、子泣き爺など、日本を含む東洋世界に起源を持つ神・妖怪・化物を多数取り上げ、女神転生、天外魔境、桃太郎伝説、ONIなどの人気RPGシリーズでの彼らの姿を紹介しています。

定価1,800円

好　評　発　売　中　！

「ファー・ローズ・トゥ・ロード」リプレイ

# RPGセッションガイド

遊演体 監修
司史生/ゆうせぶん 著

国産テーブルトークRPGシリーズの最新作、「Far Roads to Lord」の製作にあたったスタッフによる、初の公式ガイドブック。リプレイを中心に、ルールのリファレンスや、背景世界ユルセルームの解説を盛り込み、「F·ローズ」のマスターおよびプレイヤーに、その魅力とプレイ方法を紹介しています。

定価1,600円

## RPG幻想事典シリーズ

好　評　発　売　中　！

**逆引きモンスターガイド～西洋編**
ヘッドルーム 編著--------定価1,800円

**戦士たちの時代**
司史生/坂東いるか 共著--定価1,800円

**チャンバラ英雄伝**
柳川/高井/横山 共著------定価1,800円

**RPG幻想事典 日本編**
飯島健男 著--------------定価1,860円

**RPG幻想事典**
早川浩 著----------------定価1,550円

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部　SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

# ドラッキーのパズルツアー'94

4M

■イマジニアズーム■10月28日発売予定■8,200円

おいおい、今度はパズルかいな!?

PUZ

## 細かな仕様が決定したぞ!!

ドラッキーの大活躍する(?)ゲームシリーズ第3弾がパズルだということは、以前の特報でおしらせしたけど、そのときはまだ開発途中で、ルールとかが決まっていなかったんだ。そこで今回はほぼ完成してきたので、変更点をふくめ、どういったゲームなのかを紹介するぞ。

ルールは右のとおりに決定。また前回紹介したブロックをひきよせるという要素はなくなっている。ひたすらブロックを投げるだけで熱くなれるし、下のテクを使えばさらに熱い戦いが楽しめるぞ。

また、モードは対COM戦の〝ツアーモード〟、対人間戦の〝VSモード〟の2つ。ニューキャラやおなじみのキャラが登場するぞ。

### ルールはかんたん

基本ルールは、上から3色のブロックがランダムに降りてくるので、画面下から同じ色のブロックを投げて、5つ以上たてか横にくっつけてブロックを消していく。ブロックを消すと、相手のフィールドに石のブロックが送られ、それらは隣接するようにブロックを消さないと消えない。ブロックが先に画面下の〝BORDERLINE〟まで到達したほうが負けとなる。

モードは2つ

### いつものノリのツアーモード

プレイヤーはドラッキーとなり、次々現れる対戦者を倒していく対COM戦。合間のビジュアルシーンが楽しいぞ。

### ひたすら戦うVSモード



対人間戦。選べるキャラはドラッキー、ポチ、五郎、おときち、プリン、エドワード山田、にせドラッキーの7人(?)だ。

### 必勝テク その1 一度にたくさん消せ!

ルールにも書いたが、うまくブロックを投げると、同時に9つ以上のブロックを消すことができるんだ。このテクニックを使うと、巨大な石のブロックが次々と相手のフィールドに送られ、相手がパニックにおちいるのはまちがいなし。キャラごとに性能のちがいがないので、重要テクの一つだ。

まとめて消すと……

同時に9つ以上消すには、ほかのブロックを利用しなければならない。まずは4つずつのブロックのかたまりをうまくつなげるようにしよう。

### 必勝テク その2 アイテムボックスを消せ!

プレイ中、フィールド上に?マークのついたアイテムボックスが降りてくる。これを色ブロックと隣接するように消すと、さまざまな効果が起きるぞ。

その効果は自分に有利になるもの(たとえば自分のフィールドのスクロール一時停止)と、相手を妨害するもの(たとえばブロック以外のものを投げさせる)の2種類あり、それは消してみないとわからないぞ。運にまかせるのだ!

このアイテムボックスをうまく使ったほうが勝ちだ!?

効果の一例……

ミサイルで一掃だ!

凍って…動けない…

鳥に…つれさられる…

# アレサⅡ ～アリエルの不思議な旅

16M

RPG

■やのまん■11月25日発売予定■価格未定■バッテリーバックアップ×3

**人気RPGの続編が登場！**

## "闇の者"の出現―アリエルたちの冒険ふたたび！

アレサシリーズ最新作がスーファミに登場するぞ。主人公は、前作でも主役をつとめた少女アリエル。もちろん、カイルやドールなど人気キャラも健在だ。今度はどんな冒険が待っているのだろうか。

カイルはまたトラブルメーカーなのかな。

毎回悲惨なめにあっているドール。今回も……。

前作で魔王を封印したあと、アリエルたちはそれぞれの生活を送っていた。アリエルはアレサ王国の復興を、カイルとドールはマハルの国をさがす旅を。しかし、その平和も長くは続かなかったのだ。あらたな敵の出現、それは……

### リヴァティエの英雄とは？

物語のあちこちで語られる"リヴァティエの英雄"。彼らの協力なくしては旅はできない。

### オープニング

マハルの国を求め、旅をしていたカイルとドールはとつぜんあらわれた"闇の者"たちに襲われてしまう。……しばらくしてアリエルのもとに1通の手紙が届く。差出人はドールだった。

旅をする2人の前にあらわれた"闇の者"たち。

アリエルは王国の女王として忙しい毎日を送っていた。

手紙を読んで、アリエルは旅立ちを決意する。いよいよ旅立ちのとき。なにが待つのか……。

## いっしょに戦ってくれるなかまキャラを一挙大公開！

長い冒険には心強いなかまが必要不可欠だよね。以前紹介したカイルやドール、猟師のトッド以外にも、たくさんのキャラがパーティーにくわわってくれるぞ。彼らと出会いや別れをくりかえしながら、物語は進んでいくのだ。

**守護剣士ミネルヴァ**

守護剣士であり、"リヴァティエの英雄"の1人でもあった父の跡をつぎ、大賢者ミロンを守るという役目をになっている少女。

**盗賊ジェラック**

陽気で楽天家だが、たまにズル賢い一面を見せる。ある目的のために、アリエルたちに同行する。

**竜族の王アーケン**

"リヴァティエの英雄"の1人。正義をこよなく愛し、悪には敢然と立ち向かう。

**見習い巫女ユノ**

巫女として修行をしているが、じつは資産家の娘。"リヴァティエの英雄"と深い関係があるらしい。

**魔法使いゾッピルト**

シリーズ通しておなじみのゾッピー。彼はそのなかでも珍しい魔法使い。大賢者ミロンの弟子になるのが夢。

### そのほかの重要キャラ

**大賢者ミロン**

少年の姿をしているが、転生の術で数百年生き続けている賢者。"英雄"の一人。

**仮面の騎士**

アリエルたちの危機を救ってくれる謎の人物。その正体や、目的は不明。はたして敵か味方か……。

# さらに遊びやすく快適になったシステムを見よ！

## まわるまわる360°戦闘

戦闘シーンは、前作とおなじ4方に敵が出現するタイプ。前作とのちがいは、ダメージの数値が表示されるところや、あらたに必殺技が使えるようになったところなど。全体的にスピードアップしているのも「II」の特徴だ。

攻撃魔法だけじゃなく、補助魔法も使っていこう。けっこう使えるぞ。

必殺技には攻撃のほかに自分をパワーアップさせるものも。

アリエルの最大級の攻撃魔法「ノーヴァ」。大迫力だ！

## 進化したミクストフォーム

敵を倒すことで得られるソウルを合成すると強力な武器、防具が手に入る。今回は、作ったものに属性をもたせることもできるんだ。

新登場のミクストチェンジ。特殊なアイテムに属性をもたせる。

材料となるソウルは、前作の5種類から6種類になった。

武器に属性をもたせれば、その属性を弱点とする敵に大ダメージだ！

## "おつかいキャラ"も健在！

店でも買えるアイテム「レムニーコール」。これを使えば、どこでも買い物をレムニーという生物に頼むことができるのだ。おなじみのシステムだけど、今回は……。

レムニーじゃなく、下のラーレムがくることも。

## 相談モードは相手が選べるぞ！

ゲームボーイ版「アレサ」のときからおなじみの相談モード。今回は相談相手が選べるぞ。

迷ったときは、とにかくだれかに相談しよう。場所などをくわしく教えてくれたりするぞ。

全員に相談するのもいいし、知ってそうなキャラだけに相談するのもいいね。

# 序盤のイベントをいくつか紹介するぞ！

ドールの手紙に呼び出され、旅立ったアリエル。アレサの神官シリアの知人である、腕利きの猟師トッドとともに、その場所へ向かったアリエルは雪崩に巻きこまれてしまう。大地の裂けめから落ちた2人がたどりついたのは、内側の世界だった。

奇跡的に助かったアリエルたち。どうやらこの内側の世界が、今回の冒険の舞台らしい。

## 呪いをかけられるトッド

手紙の差出人はニセモノのドールだった。本物のドールを助けに行くアリエルたちだが……。

ニセドールは意味深なセリフを残して倒れるが、このときはなにも起こらない。

行くてをさえぎるのはあのニセドール。性格はドールとは似ても似つかない。

城につくと、トッドがとつぜん苦しみ出す。どうやら呪いをかけられたらしい。

## ニセドールの罠

村の宿屋で手紙の差出人であるドールに出会う。でもこのドールどこか変。竜族の王アーケンを魔王と呼び、アリエルにアーケンを倒す協力を頼んでくる。

カイルは死んだ、というドール。なんかあやしい。

どうもドールは、アーケンをとても倒したがっているようだ。そのとき、あらわれたのはなんとカイル！

## 大賢者ミロンとの出会い

ドールはかなり痛めつけられていて危険な状態だった。アリエルたちはドールを助けるため、大賢者ミロンに会いに行くことに。しかし、苦労のすえ見つけたミロンはどう見ても子供……。

ある山中の家にて。おかしな態度をとる自称姉弟。

が、この少年こそが大賢者ミロンだったりする。

# 極上パロディウス

16M

SHT

■コナミ■11月発売予定■価格未定

見ためはコミカル、中身は……!?

## あの名物シューティングが超パワーアップした!

家庭用ゲームでは最近、シューティングはあまり元気がないけど、ゲームセンターでは変わらぬ人気を維持している。そんななかでも、この「極上パロディウス」はゲームセンターに登場して以来、爆発的な人気を誇っているのだ。

前作「パロディウスだ!」を上まわる、パロディとギャグのてんこ盛り、新キャラクターの追加など、思わず先の面を、いろんなキャラで遊びたくなってしまうんだ。

ゲーセン版に負けないくらい完成度が高い。

そのうえ、スーファミ版ではさらに新キャラクターが追加されているのだ。くわしくは、下のキャラ紹介を見てね。

シューティングはやっぱり爽快感がないとだめだよね。

## 選べるキャラクターは前作の倍以上もあるのだ!

### オリジナルのパワーアップもあるぞ!!

壁や地形に当たると、反射する武器だ。これで前方はほぼカバーできるぞ。

マンボの装備は、ゲーセン版とまったくちがう。こっちのほうが強力かも?

スーファミ版には、なんとゲーセン版とはちがうオリジナルの装備が用意されているのだ。それも、かなり強力なものだぞ。

### スーファミ版は2人交互プレイ

ゲーセン版では、2人同時プレイで遊べたが、スーファミ版では2人交互プレイ(1プレイヤーが死んだら2プレイヤーに交代)になってしまった。でも、それ以外はほとんど完全移植といってもいいデキなので、問題ないよね。

#### ペン太郎&花子

見たまんま、ペンギンである。強力なスプレッドミサイルと、自機全体を包むシールドが魅力的。強力な武器を使って進め!

#### ビックバイパー&ロードブリティッシュ

正義の名のもとに4度にわたり、罪もない人を大量虐殺した張本人。

#### タコスケ&ベリアル

前作のタコの実子。基本的な装備は前と同じで、バランスがとれている。初心者向けのキャラといえるだろう。

#### ツインビー&ウィンビー

危機に瀕していた惑星を助けたはいいがそのまま王女を連れ去り、現在指命手配中の身。

### 新旧あわせて10種類っ!!

#### マンボ&サンバ

たんなる通りすがり。なにを考えているのかまったく読めない。よくわからないまま戦いに参加している。装備はかなり強力なのだ。

このシルエットはオリジナルキャラだ。

スーファミ版では、さらにゴエモンなど6キャラが追加されたぞ。

そのほかにドラキュラくん、なども いるぞ。

#### ひかるちゃん&あかねちゃん

前作では敵キャラだった。格好から見てかなりの目立ちたがり屋で兵器マニア。

# ステージ4までをかる～く紹介するぞ!!

華やかな背景とハデな敵の攻撃。最初のステージからけっこう難しい。クレーンにぶつからないようにしよう。

画面の上のほうから天井をつたって出現。しかもウデが伸びて地上にあるぬいぐるみをつかんで去ってゆく。このクレーンはショットで破壊!

この鳥を倒すと、ベルが出現!

青ベルで敵を一掃。

## BOSS

バレリーナ姿のパンダ。クルクルまわりながらザコ敵をまきちらす。上半身が弱点だ。

目がちょっと怖い…。

## STAGE 2 海ネコステージ

夏の雰囲気にピッタリのステージ。前作で登場したネコ型戦艦が潜水艦になって登場するのだ。けっこう強いぞ!

### 巨大潜水艦登場

ステージのはじめは海上を進んでいき、途中から海中に入る。ここで巨大潜水艦が登場! 早めに砲台をこわさないと、敵弾に囲まれてつらいぞ!

## BOSS

頭にタイの活き造りをのっけた巨大な人魚。それがこのステージのボスだ。高笑いが響くぞ。

ときどき、大きな尻尾で攻撃してくるのだ。

声には声で対抗。見ためにだまされないように。

思わずヨダレが出てしまいそうなステージ。イチゴやキウイがおいしそう。ケーキのなかを進んでいくぞ。

途中から、ケーキのなかを進んでいく。ショットを打ちまくって、ガンガン削り、通り道を作れ。

## BOSS

生クリームのレーザーと体当たりが武器のボス。

弱点が口のなかにあり、口が開いたときしかダメージを与えられないのだ。

## STAGE 4 交通標識ステージ

通常の倍くらいはあるスピードで画面が移動する。後ろから敵が出現するは上からシカが降ってくるはでたいへん。

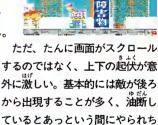
### 高速スクロール!

ただ、たんに画面がスクロールするのではなく、上下の起伏が意外に激しい。基本的には敵が後ろから出現することが多く、油断しているとあっという間にやられちゃうぞ! 難易度が高く、復活が苦しいところだ。

## BOSS

上下にあるハンマーとスパナで攻撃してくる。これは破壊可能。

交通取り締りロボットだ。ドリルミサイルがカタいぞ!

# ヒューマングランプリIII ~F1トリプルバトル

■ヒューマン■9月30日発売予定■10,500円■マルチプレイヤー5対応■B.B.

RAC

## グランプリ3人で走れば怖くない!!

# 超リアルF1ゲーム第3弾登場す!!

### さらにリアル感が増した!

つねにリアルさを追求するメーカーとして名高いヒューマンから「ヒューマングランプリ」の第3弾が発売される! 前作のリアル感をさらに上まわった内容のこのゲーム。マシンの細かい設定やコース。そして実際に走っているかのような操作感覚。とくにコースの起伏のつけかたなどは、とってもなめらか。ただし、そのぶんマシンをあやつるにはある程度のテクニックが必要だ。こいつは骨のあるゲームだぞ!!

まさにスタート寸前のコース上。画面左右上方はバックミラーだ。

## モードは3+アルファの充実度!!

### ■WORLDGRANDPRIX

このゲームのメインモードがこれだ。実際のF1と同様に全16戦を戦いぬき、ワールドチャンピオンをめざすのが目的。2人まで参加できるぞ。

このモードではまず自分の名前を入力し、走らせるドライバーを選択、マシンのセッティングをしたら、レース開始だ。

もちろんバックアップでドライバーズポイントなどをセーブできる。全16戦は長い。キミは戦いぬくことができるかな?

予選を好タイムで突破してポールポジションを取ることが大事。

### ■BATTLE

もうひとつの目玉といえるのがこの"BATTLE"だ。マルチプレイヤー5を使って、最大でなんと3人までが対戦プレイできるぞ。ただし3Pプレイは人間どうしのみだ。

マシンやドライバー、コース設定がかなり細かくできるから白熱した対戦ができるぞ。そして、テクニックに差がある場合はハンディキャップをつけることもできるから、だれとでもプレイできるね。とくに3人で遊べば盛り上がることまちがいナシだ!!

左が3Pプレイで下が2Pプレイの画面だ。どちらも見やすいぞ。

### ■TIMEATTACK

たった1人で孤独にコースを走る、まさにF1レースそのものを体験できるといえるのがこのモードだ。ワールドグランプリに出場する前に、このモードでとことん走って、コースを覚えるってこともできるぞ。

そして、ひたすらにいいラップタイムをめざすこともできるんだ。

もちろん好タイムはセーブされるから、友だちとタイムをきそうこともできるぞ。セッティングをためすのもいいかもね。

好タイムを出すには、極限までマシンの性能を引き出さなくてはダメ。

CANADIAN GP

# "EDIT"機能で自分だけのF1ワールドを作ろう!

エディットではいろんなことができる。

## キミだけのチームを作れ

ただドライバーを作って、チームを決めるだけでは、とうてい勝つことはできない。

どのチームに所属するか、エンジンはどれを載せるか、そこらへんをよく考えてチームデータを作成することだ。キミだけの最強チームを作ろう!!

## オリジナルドライバーを2人まで作成できる!!

このモードでは、オリジナルのドライバーを2人まで作成できるんだ。名前・誕生日・国籍などを自由に選ぶことができるぞ。

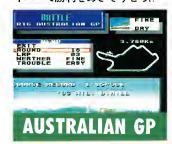
そして、レースに出場するチームを全12チームのなかから7チームを選択する。そのチームに、自分の作ったドライバーを所属させることでレースに出場させることができるんだ。

また、マシンに載せるエンジンも自由に選択することができるから、どのエンジンを搭載するかが重要なカギになってきそうだ。

このモードで作成したデータはゲーム中のどのモードでも使うことができるので、オリジナルドライバーで勝利をめざそうぜっ!!

ドライバーは名前・生年月日、そして国籍を自由に決めることができる。顔のグラフィックも数パターンから選択できるぞ。

レースに参加させるチームを、全12チームのなかから7チーム選択する。そしてチームにオリジナルのドライバーを登録するんだ。

# 迫力のレース! 3タイプの視点!!

## マシンセッティングをしたらレーススタート!

このゲームは､モードに関係なく､走行中の視点を3つから選択できる。すべてドライバーズシートからの視点で、画面上方に2つのバックミラーがつく視点や上方が自分のマシンを正面から見た画面にする視点、そして画面上方にその時点の順位を表示させる視点。どれも迫力満点なんだ!!

どの視点でプレイしても大迫力のレースが楽しめるぞ!

# リブルラブル

4M
ACT

■ナムコ■9月22日発売■6,300円

**シンプルで奥が深い。なつかしのゲームが復活！**

## 敵を囲んで倒すだけのゲーム？ 甘い甘い！

熱狂的なファンをもつゲームが、10年の時を経てスーファミに登場する！ この「リブルラブル」は、1本のラインでつながった2つのキャラクター（リブルとラブル）を操作して、敵を囲んでやっつけていく（バシシという）、面クリアタイプのアクションゲームだ。

アーケード版は、2つのスティックを同時にあやつる独特の操作法が特徴だったけれど、スーファミ版もABXYボタンの上に付属のカバーをのせることで、アーケードの雰囲気そのままを楽しむことができるのだ。また、電源を入れたときに画面に表示されるテストパターンや、ディップスイッチによるさまざまな設定なども忠実に再現されているなど、熱狂的ファンも大満足の内容なのだ！

ディップスイッチで、操作方法や、難易度などを決めよう。

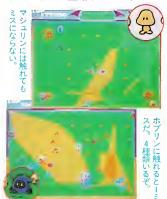
リブルとラブルを別々に操作して、敵を囲んでいこう。

スーファミ版は、オープニングデモも入っているぞ！

1つのパッドで操作するなら、ソフトについてくるカバーをABXYボタンにのせればいいのだ。

## 宝箱を求めてあちこちバシシ！

ラインでつながったリブルとラブルを操作して、画面上の杭や画面の外枠を利用しながら敵を囲んでいき、制限時間内にきのこのようなキャラ（マシュリン）をすべて囲めば1ステージクリアだ。しかし、リブルとラブルが、魔法使いのホブリンや悪魔のガーゴルにさわってしまうと、1ミスになるので注意しよう。また、せっかくのラインを切るシェアーというおじゃまキャラも登場するのだ。

最初のうちは宝箱のありかが点滅するので安心だけど……。

そうして、敵を囲んでいると画面が光る場所があるのだけれど、そこには宝箱が隠されているのだ。囲む範囲をせまくして、宝箱をさがすのも楽しみの1つだぞ！

ただし、バシシした場所はステージの土地が荒れてしまうので注意しよう。土地が荒れてしまうと、エネルギー源になる植物の育ちが遅くなってしまうのだ。

マシュリンには触れてもミスにならない。

ホブリンに触れると1ミスだ。4種類いるぞ。

## トプカプバシシで、ほ〜ら奇蹟！

このゲームは得点ではなく、奇蹟を起こした回数できそうことも特徴だ。画面に隠された宝箱を見つけてバシシすると、なかから6人の妖精（トプカプ）が飛び出してくる。トプカプをすばやく囲むと、それぞれが対応したキーワードに変わるのが、このキーワードをすべて集めれば奇蹟が起こるのだ。

奇蹟を起こすと宝箱がいっぱいのボーナスステージがプレイできるぞ。奇蹟の種類は全部で6種類。宝箱は1ステージに1個しか登場しないので、高得点をめざすなら確実にトプカプを囲むことが必要だ。でも、マニュアルに「BASHI SHIBOOK」の復刻版がついているので安心かな？

宝箱をバシシすると、なかからトプカプが出てくる。早くつかまえないと、逃げちゃうよ。

### これが奇蹟だ！

奇蹟を起こすときれいな画面が現れる。このあと、ボーナスステージへと進めるのだ。どこまで見ることができるかな？

イラスト：中村久男

# すうはみパラダイスへ

## すうパラよいとこ一度はおいで!?

キャッチ：茨城県／緋色ゆう

## 美奈子のあしたの天気は？

宝ものといえば「トルネコの大冒険」の"幸せの箱"。これがど～しても取れません。ちょっと挫折感に襲われて、べつのゲームをやろうかなぁ、な～んて思っている今日このごろです。次はやっぱり「マザー2」かな？

### 今回のテーマ　自慢の宝もの大紹介

★私の宝もの。それは小学6年のとき、学研の付録でついてきた25センチくらいのガイコツだろう（全身像の）。日光にあてるとおそろしくピンク色になり、これまたセクシー。名前もドリアンヌちゃんと呼ばれ、机の上につっ立っている（たまに腕が落ちている）。

（山口県・勇者路頭）

美奈子：あったよね、こういう付録。夏休み号によくついていた観察キットとか。道行く働きアリを捕まえてはケースに入れて、できるわけもない巣ができるのをワクワクしながら待っていたカワイイ私。いま思うと、ちょっと恥ずかしい……ぐっすん。

★2年前に金魚すくいですくってきた11匹の金魚たち（初期状態では2センチ未満だったのが、現在最大で23センチのヤツがいる）。

（愛知県・G・まにあっく）

美奈子：小さいころ、大きくならないという夜店のオジサンのことばを信じて買ったピンクのヒヨコ。そのあと、みるみるうちに大きくなって、知らないうちにいなくなっていました。やっぱり……。

★ボクの宝ものは、30万円相当の純金製、恵比寿さまと大黒さまの像。ちゃんと保証書もある！ どーやって手に入れたかはヒミツ。……いや、べつに盗んだわけじゃない。

（愛知県・フレイメイル）

美奈子：う～ん。どうやって手に入れたのか、ちょっと知りたいなあ。あとで、美奈子だけに教えてね♡

★この年になって恥ずかしいのですが、ボクの宝ものは、10年以上も前に買ってもらった人形です。いまではもう、まっ黒になりボロボロですが、思い出深いものなのです。でも、このごろ兄に「魂もってんじゃん？」とかいわれる始末！ いわれて見ると、たまに笑っているように見えるよなぁ、こいつ……。

（東京都・加藤裕之）

美奈子：その人形って、どんな人形なんだろうね。でも、ほんとだったらちょっとコワイ……。

★ボクの自慢の宝もの、それはズバリ、創刊以来欠かさず買っている、「Theスー」だ！ でも、本だなを70センチも使ってしまっているのが悩みのタネ……。

（北海道・本谷方克）

美奈子：こういうおハガキは、ほかにもい～っぱいありました。ほんとに、ありがとうございます。うるうる（涙）。

★私の宝ものは、大学に入ってから旅行しまくって買い集めたペナントです。美奈子さんは富士山の8合めで買ったペナントをおもちでしょうか？ もしもっていたら、私の5合めのペナントと交換してくれませんか。ご希望でしたら幸福駅の切符もさしあげます。（鳥取県・牛歩3千里）

美奈子：このコーナーは、そういうコーナーじゃありません(怒)。でも、8合めのペナントはもってます。ウソです。

■ちなみに、美奈子の宝ものは、みんなから送られてきた、おハガキかな（自分でも書いててちょっとハズカシイ）。

さて、次のテーマは「夏休みの自由研究」です。

こんな自由研究をしたとか、友だちがアヤシイ研究をしていたなど、夏休みの自由研究の思い出を送ってください。

おハガキ待ってるねッ

イラスト：B.MARY

大賞に、編集部オリジナルテレカ

## 大賞

★何度もまちがい電話をしたら、相手の人が番号を教えてくれた。

（愛知県・ラムの電撃）

千葉県・オブシダン

★今年兄の高校で「青藍祭」なるものがもよおされた。この学祭のテーマがなんと「高校生戦士セイラン ムーン〜月にかわっておしおきよ！」に決まった！……のだが、先生の圧力によって別のテーマに変えられてしまったそうで、兄はものすごく悲しんでいた。

（群馬県・Manishをもっとメジャーに！）

▼

★リルムの身長が153cmということより、ドラッキーの身長が168cmということのほうが、スゴイと思うよ。オレは。（東京都・後藤）

大阪府・れいママ

★私の選択教科は書道なので、夏休みの宿題のかきぞめは、「天下統一」と「世界征服」にしてみました。

（東京都・ＳＬＧやりたい竹之内）

▼

★先日ホッチキスで紙をとじようとしたとき、なん度押してもシンが出ないので不思議に思って手を見ると、なんとそれはホッチキスではなく、ツメ切りだった。

（兵庫県・流星）

▼

★１年前に考えたシャレがいまだに忘れられない。その名（？）もロマンシング・サガット……。だれか忘れるのに協力してください。

（宮城県・テレパルごしゅう）

★産休中のピアノの先生に「子育てがんばってください」と書いた手紙を送った。が！　先生のところに届いた手紙には「子づくりがんばってください」と書いてあったそうだ。恥ずかしい……。

（群馬県・館野ゆみか）

▼

★父と母がケンカしたとき、金しだいで父にも母にも味方したシャドウなオレ。（奈良県・パネルバ王子）

▼

★中学生のころ、どういうワケだか学校にテレビのリモコンをもって行ったことがあった。もうあんなバカげたことはしないだろうと思っていたのに、今日学校でカバンを開けたら、スーファミのコントローラが入っていた。

（滋賀県・りょうこ）

▼

★ちょっと前、ＦＦⅣのエッジがガイルの服装で、しかも私の部屋でドライヤーで髪をかわかしている夢を見た。そして、うれしそうな顔をして「いまから祭に行く」とかいって出て行ったきりもどってこなかった。

（山口県・エブラーナ如月）

## すうパラ川柳道場

本日のお題　たま

**特選**

悲しみは　玉虫色の　エンディング
福岡県・エヌ氏

背景が　美しすぎて　タマ見えず
和歌山県・銘酒ゾウころび

残機ゼロ　この弾丸一つに　すべてかけ
福岡県・津波いさな

つらい日々　たまの休日　ゲームをし
宮城県・お茶

踊るモグ　たまに転ぶの　たまにキズ
北海道・孫一郎

### 総評

エヌ氏、力をためていたな。初段を允可する。川柳とは、生活の感動をすなおに言葉にするもの（らしい）。よしひろくんは、特注の新しい鉄アレイが、予定より4日も早く完成して大感動なのだ。グッハッハ!!

次のお題は

**経験値**

特選に、編集部オリジナルテレカ

## バイト部の屋

【フィガロ城のメイドさん求む】
条件：15歳以上の女の子
仕事内容：お茶くみ、おそうじ、その他いろいろ
時給：王の気まぐれ？　により変わりまくります
希望する人のみ、週1回「マッシュのモンクでいこ〜う」という、格闘レッスンが受けられますよ。

（香川県・コイケ）

▼

【黄ぷよ2匹ほど募集】
勤務地：「あとちょっとで5連鎖なんだけどなー」ってところ
勤務時間：消えるまで

（兵庫県・夜寿羅義ナイト）

▼

●拙者、ドロボウによる被害を受け申した。盗られたモノは他言無用。連絡待つ。　ーカイエンー

（宮崎県・鈴木あやの）

## 宿命の兄弟対決 前半

### マリオ vs ルイージ

◆ジャンケンブルドックで勝負しようとしたが、ジャンケンなどおかまいなしにホッペをつねりあった。しかし、先にルイージが涙をこぼしたのでルイージの負け！

（福岡県・GO.）

▼

◆「全国民ゲーマー化計画」のいっかんとして、各々で自分が主人公のゲームを作り、テレビとスーファミをもち歩き、全国へ繰り出す。ルイージのゲームを目にした人は口々に、「緑色のマリオ？」「ああ、マリオの片割れね」「マリオをのっぽにしたの？」「え!?マリオに弟？　そんなヤツいたっけ」……マリオの勝ち!!

（千葉県・おかゆ王子）

◆ルイージ「ボクのほうが背が高いもんねー。ふふん」
マリオ「ガーン」ということで、ルイージの勝ち。

（静岡県・森林・風）

◆服のサイズはS，M，Lと大きくなっていく。マリオのイニシャルはM、ルイージはL。これはルイージの勝ちか!?

（愛知県・夢王）

▼

◆マリオは長男。ルイージは次男。……将来お姑さんのお世話をしなきゃならないのは長男の嫁……。私はぜったい次男ルイージと結婚するわ！　ってことでルイージの勝利です。

（静岡県・フランシアちゅんすけ）

## 次号予告

北海道・そもさんせっぱ

●はじまってしまった兄弟対決。前半戦はややルイージが有利に戦いを進めているようだが、まだまだ勝敗はわからない。待て次号！

今回の対決はちょっとスゴイ。なにがって、昔の彼らの写真を白黒にすると、どっちがどっちかわかんないところがスゴイ。この対決のために任○堂に電話して2人の頭の大きさをきいたヤツがいるところがスゴイ。やめろよ。そんなワケで（？）、いつものコーナーもハガキ待ってるからねん。

## マンガ天国

兵庫県・鎌田新司

サボッテンダーってかっこいいな。宇宙刑事みたいだぜ。絶対1人サボってこないの。

千葉県・剣☆千尋

わはは。ちゃんと充電しとけよ、エドガー1号。回転のこぎりにダイナモつんだら？

大賞　三重県・トーラ

ほら、あれだよ。本能ってヤツ。これがロックの仕事なんだからさ。ほれ、大目にね。

北海道・江刺家純子

ガウが“まゆ”みたーい。やっぱシャドウはあの仮面（？）ハズさずに寝るのかな。

愛知県・とんぬら

入りません。バナナを食べないでください。
でも、食後のおいのりは許可します。

熊本県・リュウひろ

リュウってどうやって生計立ててるの？　賞金ぐらいもらって帰ればいいのにね。

# すうパラ美術館

**大賞**
**愛知県・鶴田政良**
ティナのことを思うとこっちまで「まだ、がんばれる」って思えるんですよね。そんなときはかならずいい方向に向かえるんです。



**東京都・飛鳥える**
ナコは大自然の声がきけるそうです。来年の連休の天気は彼女にきこう。

**香川県・アドンX**
以前筆描きしながらそうめん食べてたら、つゆとスミまちがえたことあるす。

**茨城県・堀之内**
こんな妹がいたらお兄ちゃんは困ってしまうよ（なにをいってるんだ）。

**兵庫県・豊川健一**
リュウはWILLで、チュンリーはMUSTかな。サガットはもちろん、WANT（笑）。

**東京都・風と炎の勇者サマ**
トーンの上に星を描くときはホワイトでも代用できるぞ。ためして見るべし。

**徳島県・しゃみる**
わぁ！　花になった男ドラクゥだ。バルコニーから投げちゃえ。やー。

**山形県・EBIMARU**
感動できるRPGが増えてきてうれしいのだ。ガンガンPLAYするのだ。

**神奈川県・剣勇奈**
この帽子はお気に入りだからいくつももっているのか。たまには洗ってる？

**栃木県・新井園美**
「アカネイアが平和になるのはいつなんだろう」なんて考えてるのかな。

**山梨県・間ともみ**
トランスティナを、子どもが「お母さんだよね」というシーンが好きです。

**奈良県・もおぐりとぐら**
このあいだのテーマに間に合わなかったので、こっちにもってきました。締め切りすぎてもだいじょうぶ。

**東京都・マッサージネコ**
幽遊白書のハガキ、いまなら穴ですぜ、だんな。蔵馬がカッコイイのなんのって。ゲーム買った？

**兵庫県・まぐろたがる**
この臨場感、燃える!!　シャドウも連れてるところがグッドォ！　走れ走れ!!

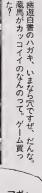
**愛知県・元ゆきだるまな志麻悠**

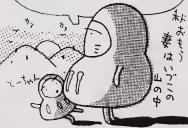
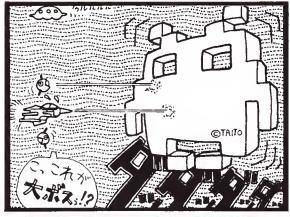
シャルロットはヨロイが命。こんどは全身を描いてね。ジャンヌでも可だな。

**千葉県・葉月はみこ**
ちゃんとやさしい感じに仕上がってますよ。図鑑見て描いたの？エライっ。

**福岡県・流川多紀**
あのMAP移動画面が、みょうにかわいくて好きなんですよ。ぴよぴよって。

**東京都・砂河せん**
ふとしたとき、獣ヶ原の音楽が耳につくこと、寝る前によくあるんですよ。

**愛知県・しらいしいずみ**
またやってくれたぜ、って感じだよね。思うぞんぶん、笑かしてもらおう。

「すうパラ美術館」と「テーマギャラリー」の採用者には“編集部特製ステッカー”を、大賞には“編集部特製バインダー”をさしあげます。

>GO SHooTing

# ゲーマーズねっと

なんと、早くもゲーマーズねっとに「シューティング」の出番がやってきました。今回はみんなが考えたオリジナルシューティングも紹介します。ホントにあったらなかなか"遊べそう"なものもあるぞー!?

## おなつかしやSHT特集

近ごろナンパなシューティング(以下SHT)ばかり出ているけど、ボクは昔のSHTが好きです。そのなかでも「ソーラーストライカー」と「スターソルジャー」が好きです。初心忘れるべからず。昔のゲームをやって、いま一度、SHTを見直してみよう。

(東京都・超獣最強)

▼

やっほー。ずっと前、ボクが大好きだったゲーム(ファミコン)があったんだ。それは「ファンタジーゾーン」っていうSHTで、キャラクターなどがユニーク。そしてボクは4面の曲がとーっても好きで、いつまでも忘れられません。いまごろさがしても、そのCDとかってありませんよね。……もっかいききたい。

(宮城県・もりりん)

▼

——知ってるお方は、ねっとあてに情報をください。

「極上パロディウス」が移植されるってことで前作をひっぱり出して遊んでるって人もいると思うけど、オレは「グラディウスⅢ」をひさびさにやってみた。思えばスーファミ初のSHTなんだよな。当時は、グラフィックがアーケード版にそっくりというのに感心したけど、それ以上に音のよさに驚いた。あれから4年、次世代機の出現も間近といういま、オレはグラディウスコレクションを出してほしいと思う。理由はパロディウスは好きだけど、グラディウスはやったことがないって人が増えてきてると思うから。ということはだ! パロディウスのパロディがなんなのか、わからない人もいるってことだよ! そんな最近のユーザーのためにもぜひ、グラディウスコレクションの発売を希望する。

(群馬県・関浩昭)

神奈川県・湘南人祝月

祝!極上パロディウス!!

東京都・さくらサク

祝 極上パロディウス 移植決定!!

徳島県・竜夜なたね

COTTON 100%
いっしょにほしい

福島県・叶夢とむ

こんなSHTをやってみたい!
横シュー時 and 3Dシュー時

山形県・十薬

オリジナルSHT
戦国ヤブサメ

## オリジナルSHTを作っちゃえ!

SHTといえば、プレイヤーは飛行機、舞台は空というのがおきまりだが、この概念を打ち破ったゲームがいくつかある。「超兄貴」やパロディウスなどがそれだ。そこでオレも考えた。プレイヤーは殺虫剤。敵キャラは害虫。アリ、ハエ、蚊など、さまざまな虫が攻撃をしかけてくる。オプションは蚊とり線香やハエとり紙。舞台は台所、アリの巣、竹やぶなど。このゲーム、かならず「デザエモン」で作ってやるぞ!

(兵庫県・マンドリ平参上)

——作ってもダレも怒んない!

神奈川県・大塚理恵

魔導物語、ぷよぷよのキャラをつかったシューティング"つくってほしい

新潟県・すわべばる

オリジナルSHT案はまだまだ募集中 力作待つ!!

## ゲーマーズねっとおはがき募集

ジャンル別に熱く語り合うゲーマーズねっとでは、それぞれのジャンルならではの楽しい企画、ラブコール、建設的・破壊的なご意見など、いろんなおはがきをお待ちしております!

# RPG幻想倶楽部

**RPGって、待ちに待って待たされるコトが多いような気がしないでもないけど、出たら出たで、怒濤のごとくクリアめざしちゃうんだよね……、あっという間。**

青森県・マンゴ2世

★「MOTHER 2」8月27日発売！ うわーい、じつはひそかに楽しみにしてたのだ。はじめてCM見たときは、なんのCMかわかんなかった。これまでなるべく「MOTHER」関連の記事は読まないようにして耐えてきたので期待はふくれる一方です。（東京都・愁音なさと）

▼

★ No.13のハッチ様！（「ダンジョンマスター」のお話よ）スクリーマーの肉でおどろいてはいけません。その下の階では、どう見てもいも虫にしか見えないグロテスクなワーム（しかも有毒）や、ジャイアント・ラット、それにレッド・ドラゴンの肉も食べなければなりません。ラットの肉はとくに軽くて栄養価が高いので貴重な食料です。お腹がへるとなにを食べてもおいしく感じるからまた不思議！ ムシャムシャ、……ゴックン！…… ああ、おいしかった。

（北海道・リンちゃんマスター）

▼

★私はいまのＲＰＧがいまひとつ好きになれない。どうも〝大衆向け〟というのは自分にはあわない。なにもかもがプレイヤーの思いどおりになって、めったに全滅することもない世界は、なんの刺激もない気がするのだ。

たとえば「ウィザードリィ」に代表されるような「敵が100倍強ければ、200倍強くなれ」的な世界、いじわるなトラップ……。なのに、彼ら（愛好家）は「ウィザードリィ」が好きだという！ 彼らをひきつけるのはあのマニアックな世界だと思う。私は万人に受けいれられるゲームよりもユーザーを選ぶが、強烈な印象を与えるゲームをプレイしたいと思うのだ。

（兵庫県・高原直広）

▼

★群馬県の朝倉礼火さん、ありますよ！ ストーリーのないＲＰＧが。その名は「ルナティックドーン」といいまして、主人公には目的がまったくなく、自分で目的を作るというゲームなのです。現在パソコン版が出ていますが、ＰＣエンジン版も開発中ですので、興味があればどーぞ。

東京都・安竹尚美

（千葉県・たもつ）

▼

★この前、社会のテストの解答らんに「セポイの反乱」と書くつもりが、「ポポイの反乱」と書いてしまった。わらわらと群がるポポイの図を思うとかわいーから、２点くらいマイナスでも平気……。

（長野県・ミルフィー）

## 私のイチ押しソフト！

### ヘラクレスの栄光Ⅲ

★なにがいいって、まず音楽が最高！ ラテン風の街の曲が好き。あと、ほかのＲＰＧにはないような、段差から飛び降りられたりするちょっとした要素がおもしろい。さすが、名作だ……！

私は伝説や神話が好きで、かなりくわしいと自分でも思うのですが、その神話をテーマにして、うまく生かせるのかと心配だったけれども、これなら安心できるデキ。おおいにPUSH PUSH！

さっきもいったけど、私は自他ともに認める妖怪博士。みんなも元祖ＲＰＧの世界を勉強しようぜ！

（神奈川県・Dr'書店のなっとう）

福岡県・ぺやんぐ

鹿児島県・五月雨みえ

## 音楽の井戸端

- ゼルダの伝説 SOUND&DRAMA
- '94年6月22日発売
- ソニーレコード
- SRCL2940～0
- 3,800円

★どれだけこのときを待ったことかっ。アレンジバージョンもステキだけれど、もう、あのタイトル曲をきいただけで、ゾクゾクしてしまった。そしてなにより大好きなカカリコ村のテーマ……。やっぱりゼルダが大好き。どんなにゲームが進化しようと、あのときの感動は変わらないもん……。（東京都・ジュネス）

## 悪魔っ子クラブ

★友人が「怖くて1人じゃできない」というし、まわりじゃだれもクリアできてないといういわくつきのものだったんで「よーし私がクリアしていっちょ伝説作るかー！」というワケではじめたメガテンでして……。やってみるとこれがあんがいハマるもんなんですね。いまだに壁に激突したりしますが。と、ここじゃあまりタイムリーなお話じゃなかったですね。でもあまりにオモシロかったので……。一度は体験すべきですね！

（北海道・ニュートラル　ごろう・えのき）

★なんどやってもカオスのエンディングしか迎えられないっ！　理由は1つ、ルシファー様のせい。あんな美しい姿、バリトンの声（たぶん）で「ますます君の力がほしくなった」なんていわれた日にゃあ。もう最高の殺し文句。（大阪府・りおりお）

富山県・飛川ちな

長崎県・マルモトイヅミ

大分県・猫背遊子郎

## 「それから……」RPG後日談

★No.13の木村はじめさんにつづきFF Ⅵのその後第2弾！　お決まりのロック＆セリスのその後です。

世界も平和になったことだし、あとはくっつきゃいいだけなのだが、なんとなくいっしょにいるだけのまま、ロックは宝さがしの旅に出て、セリスはその手伝いをしている。そこへ、ライバルのジークフリード（ニセモノかも）があらわれてセリスに目をつけ、彼女を2人の宝として奪い合いがはじまる。ロックはトレジャーハンターとしても恋人としても負けられん、とジークフリードと勝負し、みごとに倒す。そのまんまセリスと結ばれてめでたし、めでたし……と思いきや、結婚式当日、ついエドガーがクセで花嫁を口説きはじめ、血で血を洗う大乱闘になり…、ってキリがないですね。

（三重県・トーラ）

というわけで
**FFの後日談募集！**

## RPGわき役列伝

★「聖剣伝説2」で“アメフラシのシッポ”のある島の村にいたかけおちしたという幼い2人のその後を想像してみたのですが……。

小さいときダイタンなコトをしたわりには、けっこう平凡な関係になっちゃってたりして。とにかく、あのとき親から離れて育ってきたために、おたがいまるで兄妹みたいに慕いあっている……といったカンジかな。

あんなちっちゃい2人で、そのあとどーやって暮らしていくんだか心配しちゃうけど、でもこの2人が好き。

（千葉県・エジェル）

千葉県・ぷち子

神奈川県・小玉光恵

## キャラクター絵日記

神奈川県・セッシュ

長野県・龍泉愁

## おはがき大募集

RPGファンによる、RPGファンのための、RPGファンのページです。

● Talk&Talk
RPGにまつわるいろんな思い、エピソード、なんでもどうぞ。

●私のイチ押しソフト
たまには昔のソフトも振り返ってみませんか？

●RPGわき役列伝
個性豊かなわき役たちを紹介してね。

●悪魔っ子クラブ
マニアックなはがき少なし。

——新企画のアイディアも、お待ちしております。

# テーマギャラリー

## お題▸カイエン(FF VI)

テーマには、よく「しめ切りはいつか」という質問かよせられます。お答えしましょう。発売日から２週間です。必着ね。遅れたハガキは美術館へ送られるので、ご心配なさらぬよう。

滋賀県・人間男

コワいよー。でも、不器用なりに造花つくる姿はほほえましいかも。

愛知県・東堂水里

初投稿ですか。こちらこそよろしく。おじさんを描くと画力つくよね。

長野県・G・びぎなあ

カイエンがもってるのは干し肉か？祭に出かけた親子みたいでいいな。

兵庫県・Ken

毒が川を染めたとき、心底ケフカが許せなかった。カイエンの号泣と怒号が画面からきこえた気がした。

大賞

東京都・内海日呂史

超シブ。その憂いをふくんだ目はなにを映すのか。サムライの本当の姿がここにはまちがいなくある。

新潟県・耳大帝

このあたりの話は人気ありますね。不器用な優しさがすごく彼らしくて。

神奈川県・小玉光恵

残された人の義務は、逝った人のぶんも充実した人生をおくることです。

山梨県・未十明特

迫力負けしおしお。気かたまってるぞ。一撃必殺は武道家にとって永遠の課題。

熊本県・リュウひろ

めいそう中でござるか。いまならカイエンの荷物をあされるでござるよ。でもその後きっと斬られるな。

滋賀県・都丸あつき

いつもながらキレイなイラストで、カイエンも満足げなのだ。かっこいいぞ、ござーる。

青森県・美崎涼

お、4ツ葉でやんすか。いいことあるっすよ。まさかダンナ自分で作ったんじゃ……。

佐賀県・ネギタマ

一喝されれば、どんな幽霊も退散しそうだな。怒られたらこわそー。

千葉県・かしらべ忍

二刀流を皆伝させればこわいものなし。片手で斬るって、ものすごく難しいんですよね。

## 白馬の奇公子 今週の奇特なものたち

兵庫県・ジブラルタル

酔って寝るのが俺たちの流儀だぜ。「浪人街」を思い出すなあ。

山口県・橋本昌寛

だからいったんだよ。腐らないように断食しろって。息くさいよ。

栃木県・ウニ頭そーすけ

トランスフォームに挑戦すべし。飛行機かトレーラーね。ヨガ！

愛知県・武人さん

町の治安を壊滅させる少年どものゲームなのか。イヤすぎるぞ。

北海道・ホモジナイズ岡

自分の血はいいんだけど、他人の血はコワイっす。背筋ゾクゾク。

兵庫県・山田秀明

ある日、森のなか。クマさんに、出会ったら死んだふりね。

福岡県・力舞神楽

次のドラッキーは八頭身ポリゴン格闘らしいぞ（大うそ）。

## 次のテーマは?

**ケフカ**
(FF VI)

# すうはみパラダイス

# わいわいフリートーク

**主**人に「またTheスーに載ったよ♪」ってルンルンでいったら「編集部もよく載せるなぁ」だって。ウチのわからんちんにひとこといってください。

**（三重県・ハッチ）**

●ルンルンらしい彼女のダンナは我々が責任もってとっちめよう。

**女**性キャラの身長と体重の関係の謎も興味深いが、なんといっても、226cmもありながら78kgしかない（／）サガットが、いちばんの謎だと思う。

**（神奈川県・主婦なの♥リターンズ）**

●あんなにいい体なのにねぇ。きっときびしい修行によって体重を軽くしたんだね。日本にもいるよね。ザゼンで宙にういちゃう人。

**地**区のお祭りの屋台には、5年ほど前から〝仮面の忍者赤影〟のプラモが1つだけ置いてある。だれか買ってやれよ。

**（山形県・オタッキーの草やきう）**

●売りものじゃないのかもよ。おやじが大ファンでかざってあんの。

**友**人のいとこが外国のかたと結婚したそうです。そして男の子が生まれたそうなんですが、名前がなんと〝マッシュ〟っていうそうです。私は思わず「いい名前だね／」っていいました。幸せになってほしいですね。

**（東京都・林檎杏樹）**

●幸せは歩いてこない、だから歩いて行くんだにょ。歩いてるうちに体も鍛えられてすっかりモンク。

**学**校の授業で習っているパソコンで、夏休みの宿題が出ました。内容が〝自分で好きな絵を描いてその絵をドット絵にする〟なんです。はじめは「ラッキーおもしろそう」なんて思っていたけど、これが難しい。1つまちがえれば〝変〟になってしまう。でも、がんばるぞ／

**（山口県・勇者路頭）**

●ドット絵は、1ドット狂うとおそろしく変化してしまう。はじめはスライムで練習。それでダメなら、やみ夜のカラスでゴー。

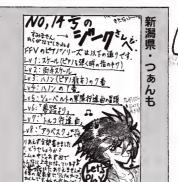
**次**世代マシンが続々と発表され、任天堂の「ウルトラ64」も情報が公開された。いやあ、スゴイっす。だけど、ハードがたくさんある（3DO，プレイステーション，サターン，FX）のはやっぱりツライです。淘汰されていくんだろうけど、自分のもってるマシンが淘汰されたら悲惨なんてもんじゃない／　また、リアルになるのも、画像取りこみも、3Dもいいけど、ドット絵がなくなっていくのは残念だなあ。アレはアレでいいものだから、ね。

**（福岡県・力舞神楽）**

●手元のぴゅう太が世間から見捨てられた日。一生忘れません。日本語ベーシックもあったのになあ。

**香**川は深刻な水不足。うおぉぉーっ／　雨よ降れェェェ!!　大自然にお願いだぁぁ。

**（香川県・アドンX）**

●ちょっとシャレになってないですよね。マジで。世紀末マンガがすっかり現実になってます。

大賞に、編集部オリジナルテレカ

夏休みは楽しんだかな。どこか旅行へ行ったり、家でごろごろしたり……。大作SLGに挑戦した人も多いようです。冬休みは、なにして遊ぼうかな（気が早いか）。

滋賀県・1も良かった

東京都・あんこ

新潟県・つぁんも

**私**には「ぷよぷよ」の4連鎖めのかけ声が、「マヨネーズ／」としかきこえない。

**（大阪府・カリン）**

**そ**らみみ、私もあるんですよ。「ぷよぷよ」の「ダイアキュート」は「大魔球」ときこえたし、アーケードの覇王丸の「弧月斬」が「お仏壇」だもんね。

**（埼玉県・みるるん）**

**ド**ラゴンボールZ 2のブロリーの「ローリングブラスター」が「勝利もらったぁ〜／」にきこえるんですよ……。

**（東京都・沢原和司）**

**オ**レは感動した。8月5日号のTheスーのこのコーナー。オレもずっと「スピニングバードキック」を「1・2・3・4」だと思ってた。友だちにさんざんからかわれたんだ。オレだけじゃなくてよかった。ざまあみろ。ついでにガイルの「ソニックブーム」は「アレックふー」にきこえる。

**（兵庫県・児玉勉）**

●「ざまあみろ」は本人にいえよ。

**私**には「スピニングバードキック」が「キーンカーンキック」にきこえます。

**（滋賀県・曽我部ひろ）**

●全然ちゃうがな……。

## ありそうでないもの

○アンディの髪　○ギースの財産
○ジョー東の彼女○テリーの洋服
○ビリーのうちの洗たく機○キムさん以外のかたがたの奥様。

**（神奈川県・そねこうぐ）**

●わー。格闘家はつらいよ。

＊**9** これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（１つだけ）ゲームは50音順にならんでいます。

| 番号 | タイトル |
|---|---|
| 001 | 蒼き伝説シュート！（仮） |
| 002 | アストラルバウト３ |
| 003 | アルバートオデッセイ外伝～翼の記憶 |
| 004 | アルバートオデッセイ２（仮） |
| 005 | アレサⅡ～アリエルの不思議な冒険 |
| 006 | アンジェリーク |
| 007 | 囲碁最強（仮） |
| 008 | イッチー＆スクラッチー |
| 009 | イルバニアンの城 |
| 010 | ウィーアーバック |
| 011 | WIZAP！～暗黒の王 |
| 012 | ウィザードリィⅥ |
| 013 | ウイニングジョッキー |
| 014 | 海釣り名人～スズキ編 |
| 015 | ウルティマⅦ～ザ・ブラックゲート |
| 016 | ウルトラサッカー（仮） |
| 017 | ウルトラ麻雀（仮） |
| 018 | 永遠のフィレーナ |
| 019 | ECO AID |
| 020 | エストポリス伝記Ⅱ |
| 021 | エスパークス |
| 022 | X-MEN |
| 023 | エナジーブレイカー |
| 024 | NBAショータイム |
| 025 | 岡本綾子とマッチプレイゴルフ |
| 026 | おざなりダンジョン |
| 027 | おでかけレスタ～れれれのれー |
| 028 | 改造町人シュビビンマン零 |
| 029 | 神楽伝記（仮） |
| 030 | カジノパラダイス（仮） |
| 031 | カービィボウル |
| 032 | かまいたちの夜 |
| 033 | ガメラ～ギャオス撃滅作戦 |
| 034 | 元祖パチスロ日本一 |
| 035 | 元祖パチンコ王 |
| 036 | がんばれゴエモン３ |
| 037 | キテレツ大百科　超時空すごろく |
| 038 | キッドクラウンのクレイジーチェイス |
| 039 | 機動戦士ガンダム（仮） |
| 040 | スーパーキャッスルズ |
| 041 | キャプテンコマンドー |
| 042 | キャプテン翼Ⅴ～覇者の称号カンピオーネ |
| 043 | 銀玉親方の実戦！パチンコ必勝法！ |
| 044 | クラシック・ロード２ |
| 045 | クラッシュ・ダミー |
| 046 | グラン・ヒストリア～幻史世界記（仮） |
| 047 | クロノ・トリガー |
| 048 | 競馬エイトスペシャル2～マル秘馬券購入術 |
| 049 | 豪血寺一族 |
| 050 | 高校サッカー～全国制覇の夢 |
| 051 | 極上パロディウス |
| 052 | GO！GO！アックマン |
| 053 | ゴジラ怪獣大決戦 |
| 054 | ゴーストチェイサー“電精” |
| 055 | ゴルフ大好き！　O.B倶楽部 |
| 056 | ゴン |
| 057 | サウンドファンタジー |
| 058 | ザ・グレイトバトルⅣ |
| 059 | The心理ゲームⅡ |
| 060 | ザ・ファイヤーメン |
| 061 | サムライスピリッツ |
| 062 | ザ・ラストバトル |
| 063 | SANKYO Fever！　フィーバー！ |
| 064 | サンスポフィッシング渓流王 |
| 065 | シヴィライゼーション～世界七大文明 |
| 066 | 下野正希のFissing To Bassing |
| 067 | 首都高バトル２ |
| 068 | JWP女子プロレス～ピュア・レッスル・クイーンズ |
| 069 | シェラザード伝説～黄金の帝国 |
| 070 | ジェリーボーイ２ |
| 071 | 実況ワールドサッカー～パーフェクトイレブン |
| 072 | 実戦！パチスロ必勝法！２ |
| 073 | GP-1RS |
| 074 | 上海Ⅲ |
| 075 | 将棋最強（仮） |
| 076 | シャックフー |
| 077 | 少年忍者サスケ |

| 番号 | タイトル |
|---|---|
| 078 | 白いリングへ（仮） |
| 079 | ジャムズ |
| 080 | ジャングルの王者ターちゃん |
| 081 | 雀友（仮） |
| 082 | 雀遊記～悟空乱打 |
| 083 | 真・女神転生if… |
| 084 | すごろクエスト＋ダイニクス |
| 085 | ストリートレーサー |
| 086 | スパイダーマン |
| 087 | マキシマム・カーネージ |
| 088 | スーパーカジノ２ |
| 089 | スーパー川のぬし釣り２（仮） |
| 090 | スパークスター |
| 091 | スーパーチャイニーズワールド３ |
| 092 | スーパーテトリスⅢ |
| 093 | スーパーハスラー |
| 094 | スーパー飛龍の拳ファイティングウォーズ |
| 095 | スーパーピンボール２ |
| 096 | スーパーブラックバス２ |
| 097 | スーパーファミリーサーキット |
| 098 | スーパーフィッシング　ビッグファイト |
| 099 | スーパーフォーメーションサッカー'94 ワールドカップファイナルデータ |
| 100 | スーパー麻雀３ |
| 101 | スーパー桃太郎電鉄Ⅲ |
| 102 | スーパーラグビー |
| 103 | スーパーレッスンエンジェルス |
| 104 | スペースフロンティア |
| 105 | 卒業番外編～ねぇ麻雀しよ！ |
| 106 | 制服伝説～プリティファイター（仮） |
| 107 | 大貝獣物語 |
| 108 | タイガーマスク　ザ・スター |
| 109 | タイニートゥーンアドベンチャーズ～ドタバタ大運動会 |
| 110 | 大爆笑人生劇場～大江戸日記 |
| 111 | タイムコップ |
| 112 | タイムスリップ |
| 113 | タイムトラックス |
| 114 | 第４次スーパーロボット大戦 |
| 115 | ダウン・ザ・ワールド |
| 116 | タクティクスオウガ |
| 117 | 武田修宏のスーパーリーグサッカー |
| 118 | 超高機動人造人間アルハザ |
| 119 | 超高速　本格囲碁 |
| 120 | 超魔法大陸WOZZ |
| 121 | チョップリフターⅢ |
| 122 | ツヨシしっかりしなさい～対戦ぱずるだま |
| 123 | つり太郎の磯釣り（仮） |
| 124 | DEAR BOYS |
| 125 | テクモスーパーベースボール |
| 126 | テクモスーパーボウル２（仮） |
| 127 | デザエモン |
| 128 | デモリションマン |
| 129 | デモンズブレイゾン |
| 130 | デュアルオーブⅡ（仮） |
| 131 | デンズ・トラフィック・パニック |
| 132 | 天龍源一郎のプロレスレヴォリューション |
| 133 | ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情 |
| 134 | TOKORO'S　マージャン |
| 135 | どっすん！岩石バトル（仮） |
| 136 | ドラえもん３～のび太と時の宝玉 |
| 137 | ドラッキーのパズルツアー '94 |
| 138 | ドラゴンクエストⅥ |
| 139 | ドラゴンボールＺ～超武闘伝３ |
| 140 | ドリームバスケット～DUNK&HOOP |
| 141 | トールキンの指輪物語・第一話 |
| 142 | ナイジェル・マンセル・インディ |
| 143 | 中嶋悟 F-1 HERO'94 |
| 144 | 中野浩一監修 競輪王 |
| 145 | なるほど！ザ・ワールド |
| 146 | 熱血大陸バーニングヒーローズ |
| 147 | 忍たま乱太郎 |
| 148 | ノスフェラトゥ |
| 149 | ノンタンといっしょ～くるくるぱずる |
| 150 | バイク大好き！　走り屋魂 |
| 151 | 牌砦（とりで） |
| 152 | 覇王大系リューナイト |
| 153 | HAGANE |
| 154 | 爆投ドッチャーズ～バンプス島は大さわぎ |

| 番号 | タイトル |
|---|---|
| 155 | バークレーのパワーダンク（仮） |
| 156 | バーチャルバート |
| 157 | パチスロファン |
| 158 | パチンコファン2 |
| 159 | パチンコ物語2（仮） |
| 160 | パチンコファン～勝利宣言 |
| 161 | バトルクロス |
| 162 | バトルサッカーⅡ |
| 163 | バトルジョッキー |
| 164 | ばとるのぼら～ず（仮） |
| 165 | バトルロボット列伝 |
| 166 | 花岡貴子推奨ウルトラ馬券 |
| 167 | 花の慶次～雲のかなたに |
| 168 | 花札 |
| 169 | 花札王 |
| 170 | パニックインなかよしワールド（仮） |
| 171 | 羽生名人のおもしろ将棋 |
| 172 | ハラペコ・バッカ |
| 173 | 美少女戦士セーラームーン～Another Story（仮） |
| 174 | 美少女戦士セーラームーンS～場外乱闘!? 主役争奪戦（仮） |
| 175 | 必殺パチンココレクション |
| 176 | PGAツアー '95 |
| 177 | ヒューマングランプリⅢ～F1トリプルバトル |
| 178 | 飛龍の拳コレクションⅠ・Ⅱ・Ⅲプラス１ |
| 179 | ファイヤーファイティング（仮） |
| 180 | フェーダ～エンブレム オブ ジャスティス |
| 181 | ブラックアウト（仮） |
| 182 | ブラッドシェッド（仮） |
| 183 | ブレス オブ ファイアⅡ |
| 184 | ヘラクレスの栄光Ⅳ～神々からの贈り物 |
| 185 | 船木誠勝 HIGHBRED WRESTLER 闘技伝承 |
| 186 | ポコニャン！へんぽこりんアドベンチャー |
| 187 | 本格将棋～風雲児流王 |
| 188 | 本格麻雀　徹萬Ⅱ |
| 189 | マイト＆マジック外伝～招かざる神 |
| 190 | マグナブラバン～遍歴の勇者 |
| 191 | 負けるな！　魔剣道２ |
| 192 | マサカリ伝説・スーパーRPG編 |
| 193 | 麻雀戦国物語 |
| 194 | 麻雀大会Ⅱ |
| 195 | 魔天伝説 |
| 196 | マルチプレイバレーボール |
| 197 | MR.NUTZ |
| 198 | ミッキーの東京ディズニーランド大冒険（仮） |
| 199 | ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー２ |
| 200 | ミリティア |
| 201 | 迷探偵ポギーキャット |
| 202 | メタモルキッドぐーみん |
| 203 | モータルコンバットⅡ～究極神拳 |
| 204 | モンスターカート |
| 205 | モンスタートラック |
| 206 | モンスターメーカーキッズ |
| 207 | 矢追純一極秘プロジェクト　UFOを追え（仮） |
| 208 | 野球（仮） |
| 209 | ヤマトタケル |
| 210 | ヤムヤム |
| 211 | 遊人　雀獣学園２ |
| 212 | UFO仮面ヤキソバン～ケトラーの黒い陰謀～ |
| 213 | 横山光輝三国志盤戯『スゴロク英雄記』 |
| 214 | 義経伝説（仮） |
| 215 | ライオン・キング |
| 216 | ライズ・オブ・ザ・ロボッツ |
| 217 | ラストショット |
| 218 | ラブクエスト（仮） |
| 219 | ラリー・ニクソン・スーパー・バス・フィッシング |
| 220 | 真・聖刻（ラ・ワース） |
| 221 | ランセイバー |
| 222 | リトルマスター（仮） |
| 223 | リーディングジョッキー（仮） |
| 224 | リブルラブル |
| 225 | 龍虎の拳２ |
| 226 | ルインアーム |
| 227 | ルパン三世（仮） |
| 228 | レナスⅡ～封印の使途 |
| 229 | ロックマンX２ |
| 230 | ロックマン７ |
| 231 | ローマ興亡史 |

# ウィザードリィVI ～禁断の魔筆～

未定

■アスキー■年末発売予定■価格未定■バッテリーバックアップ

**ウィズもド派手になりました**

## ウィザードリィ新時代の到来!!

ダンジョンＲＰＧの代名詞「ウィザードリィ」に６作目が登場だ。

これまでの５作とくらベグラフィック、ゲームシステムともに大きく変更され、まったく別モノに生まれ変わったといってもいいだろう。３Ｄのシンプルな画面構成がシリーズを特徴づけていたが、森や地底などさまざまな地形が用意され、各キャラの顔も表示される。戦闘中はモンスターの動きや振り下ろす武器、呪文の効果などがアニメーションで表現されるのだ。

とはいえ、あのストイックで求道的な魅力は健在。昔からのファンも安心していいぞ。

### アニメーションバリバリ

戦闘はリアルな背景とあいまって臨場感たっぷり。

### 冒険のしかたも変わる!

「VI」では酒場、寺院などの地上施設はなく、冒険はダンジョンのなかだけで進行する。休息をとってダメージを回復し、武器はときどき出会うＮＰＣから購入したり、モンスターを倒したりして入手する。経験値がたまれば自動的にレベルアップするぞ。

城内や炭坑など、いろんなダンジョンがあるぞ。

転職は、能力値さえ上がればいつでも可能になる。

### 呪文について

職業が追加されたこともあって呪文は完全に変更され、以前と同じものは１つもなくなっている。火、水、気、地、心、魔の６系統、77の呪文があり、そのなかから覚えられる呪文は錬金術師、魔法使い、僧侶、超能力者によってちがってくるぞ。

## キャラ育てがさらに楽しく

キャラ作りでは新職業、新種族が追加され、選択の幅が広がった。さらに、性別やスキルの選択もある。スキルとは技能のことで、武器、運動、学術の３つがある。武器関連はキャラが武器をあつかう技術に関係し、剣、弓、盾など種類別に学習する。運動は肉体や声を使う能力。隠れたものを見つけるスカウト能力や音楽、はやわざなどがある。学術はアイテムや呪文の使用に関係する。レベルアップでこれらのスキルを上げていくと、キャラは強くなっていくのだ。

キャラの顔グラフィックは、自分で描くこともできるぞ。

**追加職業**

| 職業 | 説明 |
|---|---|
| レンジャー | スカウト能力が高く、秘密の通路やワナを発見できる。弓が得意で、錬金術師の呪文も覚える。 |
| 錬金術師 | 名前のとおり、錬金術師の呪文を覚えるのがだれよりも早い職業だ。武器のあつかいは苦手。 |
| バード | 吟遊詩人。楽器をかなで、その魔力を引き出す。魔法使いの呪文を覚え、盗族の技量も多少ある。 |
| 超能力者 | 超能力、つまり"心"の領域に属する呪文をすばやく修得していく。みょうに現代的な職業。 |
| ヴァルキリー | 女性でなければ選べない。ヤリのあつかいは全職業中トップの実力。僧侶の呪文を覚えていく。 |
| 修道僧 | 心身を鍛練している修道僧は、素手での戦闘をもっとも得意とする。超能力者の呪文も覚える。 |

**追加種族**

| 種族 | 説明 |
|---|---|
| フェアリー | 小さく機敏なため、生まれつき防御力が高い。魔法使いや盗賊に最適。 |
| リザードマン | 知性は高くなく、いつも相手を殺すことを考えている。完璧に戦士向き。 |
| ドラコン | 人間とドラゴンの混血。強く器用なのでレンジャー、戦士、盗賊などに。 |
| フェルプール | ネコに似た種族。体力よりもすばやさにめぐまれ、器用で知性も高い。 |
| ラウルフ | 犬の血をひき、すばやさ、体力、器用さが高い。信心深いので僧侶系もＯＫ。 |
| ムーク | 体力、知性ともきわめて高い、すぐれた種族。相手を魅惑する外見をもつ。 |

# 描いて 作って 遊べるデザエモン

4M ETC

■アテナ■9月発売予定■価格未定■バッテリーバックアップ

思うぞんぶん作るのだ! そして末はゲームデザイナー!!

## 自分の隠れた才能を引き出して作ってね!!

いよいよ発売がせまってきた、シューティングエディットソフト「デザエモン」だ。自分自身でシューティングゲームを作って遊べるなんて、シューティングが少ないスーファミにとってはうれしいソフトだよね。今回はそのグラフィック関係＋ＢＧＭのことを紹介していこう。とくにグラフィックは、ゲームのメインとなるだけに力を入れないとね。とはいっても、基本的に「マリオペイント」のスタンプ機能と同じなので、むずかしく考えることはないんだ。マウスも対応しているので、あれば作るのがラクになる。キミの描く自機や敵キャラが、テレビの画面を動きまわる日もすぐそこなのだ。

最初は、このサンプルゲームに少しずつ手をくわえていこう。自機を作り変えるとか。

サンプルで入っているゲームは、やや難易度が高め。とりあえずクリアしてみよう。

## デザエモンでキミのできることを知る

作るといっても、シューティング全部を作るワケじゃないんだ。システムなどは、最初から設定されてるので、それにあわせて作っていくだけ。くわしくは、下と右のカコミを読んでね。作るからには多少のめんどうは覚悟しなきゃいけないぞ。なんちゃってね。

### 最初から設定されているシステム

あらかじめ決定されているのは、自機のパワーアップとボムの効果、敵キャラの動きや弾の撃ちかたは十数種類のなかから選ぶ。それと1ステージにボスが1体のみということ。

パワーアップ

パワーアップ方式は、3段階で3種の武器だ。

大ボス1体

ボスは1体のみ。入魂のヤツを作り上げろ。

### 描く、作る、置く、遊ぶが基本

作る工程のほとんどが、ドット絵の制作だろう。自分の考えた自機や敵や背景が、ゲームにそのまま使えるのだ。やりぃ! でも、ゲームバランスを考えないと、ただむずかしいだけになったりもする。敵の動き、性能、配置はひかえめが基本だ。

カッコイイのもメルヘンなのもキミの腕しだいなのだ。

カタい敵キャラを置きすぎるとむずかしい。ガマン。

## 己の分身!! カッチョイイ自機を作れ!!

どんなおもしろいシューティングでも、自機がヘボだとイマイチきまらないよね。自機のサイズはドットでいうと、縦横32×32ドットだ。この限られたなかで最高の自機を描いていこう。と、イキナリいってもイメージがわかない。

まず最初にすることは、紙とエンピツを用意して自機を紙に描いてみることだ。なるべく正方形におさまる形がいいね。それができたら、さっそくドット絵に挑戦!

### カタチを決めろ!

イメージ画を描いたら、それをドット絵におこす。最初は形を作るだけにしよう。それができてから、次にグラデーションをつけていく。傾いた状態を作るときは、違和感がないようにしようね。

完成!!

### ショットなども作る

自機ができたら、それにあうショットも作っていこう。カッコイイやつを。

ショットはハデに、パワーアップアイテムはだれが見てもすぐにわかるように心がけて。

## 自分で作った敵キャラが動いて弾を出すヨロコビ!!

自機ができたら、次は敵キャラの作成だね。敵キャラのサイズはボスキャラをのぞいて全部で5つだ。そのうち4つのサイズでは、アニメーション処理ができる。これを有効に使って、キャラをいかしていこう。敵キャラも、まずイメージを紙に描いていくといいぞ。とくにドットのサイズが大きいキャラは、描いてるときにバランスがくずれることが多いからね。そうそう、ボスキャラ以外はすべてパレット(使える色、全部で16色)が共通しているので、それにも注意が必要だ。最強最大、ハデハデな敵を作っちゃおう！

### [16×16ドット]

いわゆるザコキャラがこのサイズだ。アニメーション数は4枚。あんまり細かい絵だとワケがわからなくなるので、シンプルにね。

16色のパレットを駆使して、全サイズの敵キャラを作っていく。いろんな色を用意してから、描くことが大切なのだ。

### [32×16 16×32 ドット]

ザコキャラサイズを縦、横に2つ並べたサイズ。トレーラー、ミサイルなどスマートな敵キャラに使えるね。アニメ数は2カット。

小さい縦型のサイズ。ミサイルなんかはこのサイズにあっている。サンプルゲームを参考にして、地上物を作るなんてのもいいね。

横型は、文字を描いてSTAGE1 START！なんてメッセージとして使うこともできる。ホント、アイディアしだいでいろいろ使える。

### [32×32ドット]

自機がこのサイズだ。このぐらいの大きさなら、細かいデザインでも十分見られる大きさ。逆に、ゴマカシはできないぞ！

### [64×64ドット]

敵ザコ中最大のサイズ。中ボスとしても通用するね。こうなると描くのもたいへん。イメージ画とにらめっこして描いていこう。

### とつぜんコラム 作山軍曹のドットひとからげ

ＹＡ！　こんなとこにオジャマだぜ。いきなりだけど、ドット絵って奥が深いぜ。えっ!?　知ってる!?　まぁ、話をきいてくれよ。ドット絵はゲームにとって命だろ。そこに1ドット置くか置かないかで、そのグラフィックのデキが左右されるんだぜ。それに細部になると、ドット絵にも限界がある。それをいかにごまかすかってのも大切なんだよ。このバランスがわかれば、キミも一人前のドッターだぜ。ちなみに、ここで描かれているドット絵も全部オレが描いたんだけど、あんましイバれるデキじゃないか……。精進せねば！

## BGMはバリバリに!!

最初から入っているＢＧＭもギンギンでカッチョイイけど、オリジナルにこだわるなら、挑戦してみよう。最高16小節で、しかもそれが2つ並行しているので、重厚な音を作ることも可能だ。使える音色は、ドラムなどを含めて32もある。ハッキリいって、こんなに機能の高いＢＧＭエディターがスーファミで使えるなんて感激！

サンプルＢＧＭは、デキが秀逸。そのままでもＯＫだ。

今度は自分でチャレンジだ！でも、なかなかたいへんね。

### ♬♪メロディとリズムを使い分ける!! ♬♪

このエディターでは、リズムなどはあらかじめ用意されているものを使う。そのかわり、小節ごとに自由に使い分けられる。

リズムの種類も、けっこう多い。これなら見つかる。

小節ごとに変えることもできる。うれしい配慮だ。

### 音色は全部で32だ

尺八タイプからエレキテックまで、なんでもありありだァ。

# F-1 HERO'94

8M

RAC

■バリエ■9月22日発売■9,500円

**レーサーの目から見たF-1ゲーム!!**

## 鋼鉄の愛馬を駆り、ゴールをめざせ!!

日本が生んだトップレーサー、中嶋悟監修のＦ１ゲームがいよいよシグナルグリーン！　君は実在のＦ１レーサーとなり、最新のデータで性格づけられたライバルたちと、全16戦を戦いぬくのだ。

データは'94年最新版。君のテクニックで歴史を塗りかえろ。

タイムアタックは自分との戦い。めざせスーパーラップ！

## 視点を変えろ!!

このゲームには視点きりかえ機能がある。ダイナミックな５つの視点から、君がいちばん見やすい、もしくは燃える視点でプレイだ！

## まずは選ぶことからはじまる!!

レースをするには、実際に走るレーサーと、マシンを供給するチームが必要だ。ゲームは基本的に'94年度グランプリのチームとドライバーの組み合わせで行うが、君の好みで変更することもできるぞ。

あのレーサーをあのマシンに、という君の夢もここでかなう。

世界がオレの舞台!!

基本の組み合わせデータは'94年度版を使用しているのだ。

なんとなんと、グランプリのコース順まで君が選べるのだ。

君の夢を賭けたチームで真の頂点をめざせ!!

## アスファルトにはじけるレッドゾーンファイヤー!!

レースは約310kmという道のりを舞台にした熱き戦い。23台の強敵をしりぞけ、勝利を手にするにはコースを知り、走りかたを考えなくてはならない。エンジンをふかすばかりが速さではないのだ！

スタート直後は他車と接触しないよう慎重に走れ。

カーブはゆっくり入ってすばやくぬけるのが基本。

異常を感じたらすぐさまピットへ。クルーがきっと助けてくれるはず。

ギアはコマメに変えたほうが走りやすい。マニュアルに設定せよ。

前走するライバルをオーバーテイク！　ただしエンジンへの負担が大きいから多用は禁物だ。

## 十色のセッティングをきわめろ!!

マシンセッティングには全部で10の項目が用意されている。マシンに積まれたエンジンの質と自分の走行スタイルにあわせてセットしよう。

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| タイヤ | B〜D、レインタイヤの計４種類 |
| フロントウイング | ダウンフォースの調整（６段階） |
| ブレーキ | ブレーキバランスの選択（４種類） |
| サスペンション | 路面へのくいつき調整（６種類） |
| シャシー | マシン骨格の選択（４種類） |
| ディフューザー | マシン後部の安定性強化（３段階） |
| リアウィング | ダウンフォースの調整（６段階） |
| ミッション | ギア操作手段の変更（３種類） |
| タイプ | 空力バランス設定（４種類） |
| ハンドル | ハンドルの切れぐあい（６段階） |

# キッドクラウンのクレイジーチェイス

8M

ACT

■ケムコ■10月21日発売予定■8,800円

**操作はとてもかんたん！　おもしろアクション登場!!**

## 走って、ころんで、ユカイにドタバタアクション!!

このゲームは、見てるだけで楽しくなっちゃうコミカルアクションゲームなのだ。各ステージは斜めスクロールで、主人公キッドクラウンがひたすら障害物をよけつつ逃げまくるといった感じ。とくに、キッドが障害物でコケたりしたときの多彩なリアクションは見ものだ。ゲームのルールも超カンタンで、ステージ中のアイテムを燃える導火線より速く集めて、ゴールするというものだ。ただし、失敗するとスタート地点にもどされちゃうぞ。とにかく、このゲームはアクションははじめてという人でも楽しく遊べるゲームだ!!

導火線についた火よりも早く爆弾にたどり着けばよし。さもなくばキミにはゲームオーバーが待っている。

火のついた導火線より速く、キッドをゴールに向かって走らせるのだ！

ゴール地点に置かれた爆弾がドカーンと爆発。ボーゼンと立ちつくすキッド。こうはならないようにね！

カウントダウンがはじまった、急げキッド。しかし、少しばかり及ばず！

## 4つのアイテムを集めろ!!

### くす玉を割る

ステージ中にくす玉があったら、ついてるヒモに飛びついてみよう。アイテムが入ってるぞ。

### アイテムを集める

なんとゴールするためにはアイテムを4つ集めなければならない。これが意外とツライぞ。

## 隠しステージもあるのだ!!

このゲームには、なんと隠しステージが存在するらしいぞ。そのステージでは、通常のフィールドでは手に入らないようなステキなアイテムが入手できるのだ。ステージの入口はヒミツ。ヒントとしては、プレイしていて意外とやらないようなこともやってみよう！

隠しステージでは、とても便利なアイテムが手に入るのでさがしてみよう！

## ★キッドのアクションを見よ★

このゲームの最大のウリは、キッドクラウンの表情だ。コケテッシュで、みょうに情けないかわいさがある。愛嬌のある顔で、いろんなリアクションを楽しませてくれるぞ。

体力がなくなってしまい、もうヘロヘロよ。

ズボンのゴムが伸びてパチーンときた！

障害物に前から直撃、パチーンって感じだ！

うーん、トゲを踏んでしまった。ヒーッ！

大木につぶされて、ペッタンコなのだ。

体中が超モエモエだ！はたしてキッドは……。

ドスンとアゴから豪快にコケたところ。

水たまりにハマって、もうビショビショ！

# ゴーストチェイサー 電精

16M

■バンプレスト■9月下旬発売■9,800円

ACT

## バンプレスト、オリジナル格闘ゲーム登場!!

## 対ゴースト警察機構を"ゴーストチェイサー"と呼ぶ!!

### STORY

A.D 2079。第三次世界大戦から数十年後の未来の極東に制御体都市国家連合と呼ばれる奇妙な連合国家があった。

この国は、あらゆる情報をネットする超巨大ネットワークシステムと"制御体"と呼ばれるそれらを総合管理・制御するスーパーコンピュータに支配されていた。"制御体"の監視の目は、どんなささいなことも見のがさず、こと、犯罪防止という点では、ほぼ完璧かと思われていた。

しかし近年、"制御体"の目にも感知されない"ゴースト"と呼ばれる者たちがあらわれはじめたのである。政府は、多発するゴースト犯罪に対抗するため、対ゴースト警察機構"ゴーストチェイサー"を設立した。

"コンパチヒーロー"や"スーパーロボット大戦"などの人気キャラクターゲームシリーズをもつバンプレストから、オリジナル格闘アクションゲーム「ゴーストチェイサー 電精」が発売される。舞台は、第三次世界大戦後の未来世界なのだ。

オリジナルということで、気合いじゅうぶん。通常の必殺技以外にも、さまざまな技を使うことができる。超必殺技は、ド迫力なのだ。

このゲームでは通常技のほかに、コマンド入力技を使用することができるのだ。

## 超必殺技と合体技を使いこなせ!!

### 赤いゲージと青いゲージ?

この2つのゲージ。青いゲージは"体力"を、赤いゲージは"チャージエネルギー"をあらわしているのだ。

このゲームではパンチやキックといった通常技のほかに、コマンド入力技と2人同時プレイ時に使える合体技があるのだ。また、体力(青いゲージ)が赤い状態で、かつ、チャージエネルギー(赤いゲージ)が満タンのときには、超必殺技も出すことができるぞ。

これが超必殺技だ。強力なこの技で、いっきに敵をなぎはらえ。

## "幽霊課"のメンバーはこの3人だ!!

ここでこのゲームの主人公たちのプロフィールを紹介しよう。右に紹介したのは、対ゴースト専門に組織された"幽霊課"に属するサイボーグ捜査官たちだ。

魔傀 元聖。無敵の"竜神"の異名をもつ、最強の戦闘サイボーグ。

バーニングソバットで敵をけ散らせ!!

KX-20"衣世"。魔傀のサポーターのバイオロイド。"電精"とも呼ばれている。

敵にかこまれたら、サイクロンストーム。

AC-03ベルヴァ。軍事用ロボットのテスト機。魔傀と衣世の強い味方でもある。

敵をつかんだらギガブレイク。ビリビリ!!

### 超強力! 合体技!!

2人プレイ用にくわえられたシステムに"合体技"がある。合体技には「とび技」と「投げ技」の2種類があり、キャラクターの組み合わせによっていろいろ変化するのだ。

これが超強力な合体技だ。組み合わせで変わるのがいい。

| 組み合わせ | 種類 | 技名 |
|---|---|---|
| 魔傀+衣世 | とび技 | ツイン・ブレッド |
| | 投げ技 | サマーソルトスピン |
| ベルティア+衣世 | とび技 | (衣)ダワークラッシュ (ベ)フライングキラー |
| | 投げ技 | イズナ・バスター |
| 魔傀+ベルティア | とび技 | プラズマフィールド |
| | 投げ技 | ツープラトン・パイルドライバー |

## 全5ステージの敵をけ散らせ!!

このゲームは、各ステージがいくつかのエリアに分かれた5ステージで構成されている。各ステージの最初に"幽霊課"の長官があらわれ、指令をくだす。その任務を遂行すべく、魔傀たちは敵基地へと向かうのだ。

### ステージ1

市街地、下水道、秘密基地が、おもな舞台。ボスは巨大ロボット。

巨大ロボットの攻撃は、とにかくミサイルに注意だ。

### ステージ2

遊園地、地下道、研究所。ボスはバイオロイド"ゼル・ディア"。

ダメージを受けたあとの分身に注意。どちらかはニセものだ。

# 突然の静寂、そして……

部屋の床いちめんに広がる黒い絨毯。わずか2センチほどしかない小さな茶色いウサギの大群が、黒のシルクハットをかぶって整列し、床を埋めつくしている。壁際の、パソコンが置かれた机を背にして椅子に座っているダイスケに向かって、さっきまで整然と行進を続けていた小さなウサギの隊列は、すぐ足元まできて突然動きを止め、ピクリとも動かない。続いて起こる事態の恐ろしさを予感させる、絶望的な静寂。

ダイスケは、ぼんやりとサイコのことを思い浮かべていた。これからどんなことが起こるのかはわからないが、6年前に忽然と姿を消したままの姉のサイコに会えるという確信のようなものがあった。

「パソコン」、「10歳の誕生日」、「奇妙なウサギの夢」。6年前の姉とキーワードはまったくいっしょだ。たぶん自分も「謎の失踪」をすることになる。この世界とは別の世界へ、どこかの「異空間」へ、おそらく行くのだ。姉のサイコも、きっとそこにいる。

どこかでポンッという小さな音がした。われにかえって、絨毯のように部屋の床を埋めつくした小さなウサギの大群を見る。それまで整然と静止していた小さなウサギたちが、かすかにざわめいている。

ポンッ。ポンッ、ポンッポンッ。小さなやわらかいものがつぶれるような、破裂するような、奇妙で微妙な音の連続。

目をこらすと、たくさんの小さなウサギたちが、次々とはじけていた。わずか2センチばかりの小さなウサギがポンッとはじけて、さらに小さなたくさんのウサギに分裂している。やがてすべてのウサギが激しくはじけはじめた。はじけて分裂したウサギは、アリぐらいの大きさだ。それがまたさらにポンッとはじけて分裂し、ゴマくらいの大きさになった。そのゴマくらいのウサギたちも、次々と音をたててはじけ、細かな砂の粒のように小さくなった。細かな砂粒ほどの小ささになっても、微妙にウサギの形を保っている。部屋の床はわずかな時間で、ウサギの形をした砂の粒で埋まり、黒い小さな砂漠のようになった。

締め切ったはずの部屋に、突然風が起こり、ウサギの形をした大量の細かな砂を一瞬で巻き上げる。ウサギの砂をたっぷりと含んだ風がダイスケを襲った。全身に細かなウサギがたかって、ダイスケは黒い砂の像になる。砂粒ほどになってもウサギたちは生きていて、目・鼻・口・耳、それから全身の皮膚をとおして体内に侵入してくる。体がだんだんと乾いて、砂になっていくような、奇妙な脱力感。

不意に脳が破裂して、バラバラになった脳の破片が床に飛び散ったような感覚に襲われた。たいへんだ！ 体内に次々と侵入してくる砂粒のように細かいウサギに全身たかられたまま、ダイスケは椅子から立ち上がり、床に散乱した頭がい骨や脳みその破片を拾い集め、もとあった位置にはめこもうとする。だが、脳の破片が、どうしてもいくつか足りない。さがしても見つからない。ウサギの形をした生きた砂の粒が、さらに体内に入りこんでくる。体が乾いていく感覚が強くなってくる。散乱した脳の破片の一部は、どうしても見つからない。拾い集めて頭にはめこんだ脳が、また破裂して飛び散った。拾う。拾う……。

いつしかダイスケの思考は途切れ、体は完全に砂になった。ダイスケはもういない。なにかを拾い集めようとしている少年をかたどった黒い砂の像が、ひとつ置かれているだけだ。少年の形をした砂の像が、さらさらとくずれはじめた。くずれた砂はどこかをめざして、ひとりでにころがっていく。

そのときダイスケは、すでに別の世界にいた。

## おハガキ大募集！

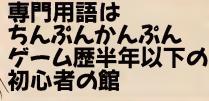
ウサギたちに飲みこまれてしまったダイスケは、いったいどこへ行ってしまったのだろうか？

このコーナーでは、「ジャムズ」に対するみなさんのご意見をお待ちしています。おハガキをくれた人のなかから、毎号抽選で5名に特製テレホンカードをプレゼントします。どんどん応募してね。123ページのゲーム紹介も見てね。

特集 スーパーファミコン素朴な疑問いっきょ解決
ちょっと初心にもどってみようかな

# (なぜ・なに)33 ÷ ギョーカイヨーゴ編

今回はゲーム用語を集めてみたのだ。なにげなく使ってるコトバもいっぱいあるけど、「じゃ、どうゆうことなの?」ときいてみたというワケ。意外な発見があるかも!?

## 専門用語はちんぷんかんぷん ゲーム歴半年以下の初心者の館 初級(しょきゅう)編

### なぜなに1 ACTやRPGなどのゲームジャンルの略語について教えて

最初は、一口にゲームといっても、アクション、ロールプレイング、シューティングなど、いろんな〝ジャンル〟があることにおどろくかもしれないね。雑誌ではこのジャンルをよく英字3文字で表現している。

たとえばスケジュール表にはたくさんのソフトがならんでいるけど、誌面ですべて紹介するのはムリ。タイトルと発売メーカー、発売日、価格だけしかのっていないソフトが毎号たくさん出てきてしまう。これだけじゃどんなソフトか想像もつかないけど、ジャンルを見ればどうやって遊ぶゲームかくらいはわかるようになるよね。

ジャンルの略しかたは、雑誌によって決められているので、これが標準といったものはない。たとえばアクションがACTだったりACGだったりするのだ。また、「弟切草」の〝サウンドノベル〟のように、メーカーから提唱した新ジャンルもある。TheスーではNOVと表示しているけど、ほかの雑誌ではETC(エトセトラ)にしているところもあるよ。Theスーで使っているおもな略語は右のようになるんだ。(編集部・F)

ACT-アクション(ACTion)
RPG-ロールプレイングゲーム (Role Playing Game)
SLG-シミュレーションゲーム (SimuLation Game)
SHT-シューティング(SHooTing)
SPT-スポーツ(SPorTs)
PUZ-パズル(PUZzle)
ADV-アドベンチャー (ADVenture)

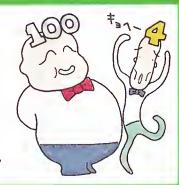
●66ページの新作ソフト情報のページの下も見てみてね。

### なぜなに2 ゲームソフトのメガ数ってなんのこと?

[メガ]数の単位。0が6つで1メガとなる。1,000,000=1メガ。

「スーファミ初の24メガ!」とか「100メガショック!」というときに使われるメガ数というのは、ソフトの容量(大きさ)をあらわしていて、正しくは〝メガビット〟という単位になるのだ。コンピュータにとっての判断基準は、電気が通る、通らないという、0か1かの世界なんだけど、この0か1かの情報をもつ最小の単位がビットになる。

この容量が多ければ多いほど、いろんな情報をもっているっていうことになって、分岐が豊富なシナリオや、緻密な画像を作ることができたりする。でも、「あのおもしろさでたったの4メガ?」なんてお得(?)なゲームもけっこうあるので、まどわされちゃイカンよ。(むすてぃん)

●スーファミの限界は64メガという。結局は使いかたなんだけどね。

## コマンドってなーに？

〔コマンド〕Command。命令、指揮。

ゲームの世界では、コマンドというのは基本的に〝命令する〟、〝命令をあたえる〟という意味で使われていることが多い。ドラクエに代表されるようなRPGでは、戦闘になると画面の左上にコマンドが出てくるよね。たたかう、じゅもん、にげる、といった文字を選ぶとその命令どおりに、キャラは行動する。昔のADVゲームでは、コマンドを入力するときは、わざわざ「トル」、「カギ」と一文字一文字入力したもの。それがファミコンの「ポートピア連続殺人」などからは、コマンド（はなす、しらべるなど）を選べばいいかたちになってきた。

格闘ゲームで必殺技を出すときの複雑な入力も、コマンド入力と呼んだりするね。（編集部・さんきち）

なぜなに 4

## オプション（OPTION/おぷしょん）ってなーに？

〔オプション〕option。選択。

語源からさっするに、使うか使わないか任意に選択できるもの、つまり〝オマケ〟みたいな意味で、ゲームでは使われているようです。

またシューティングでは、自機と同じ役割をする分身を、オプションということがありますが、おそらく自機の〝オマケ〟という意味なのでしょう。

（元某メーカー開発・K）

「おぷしょん」を選ぶと、難易度や音などがかえられるのだ。

オプションということばをはじめて使ったのは、コナミらしいぞ。

## RPG初心者ですが、経験値、HP、MPってなんのことですか？

HPとはヒットポイントの略で、キャラの体力を、MPとはマジックポイントの略で、キャラの魔法や特殊攻撃ができる量を示すのが一般的です。だからHPの値が大きいほどうたれ強いキャラとなり、MPの値が大きいほど、たくさん、かつ強力な魔法が使えるようになります。

また経験値とは、そのキャラがそれまでにつんだ経験を数値化したものです。ですから、大きな経験（ボスキャラを倒すなど）をすれば、それだけたくさんの経験値が手に入るというわけです。（編集部・H）

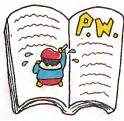
「ジョジョの奇妙な冒険」ではMPは精神力（メンタル？）を表していた。

なぜなに 7

## "B.B."と"PW"ってなんのコト？ B.B.のあとについている数字はなに？

B.B.はバッテリーバックアップの略、PWはパスワードの略です。バッテリーバックアップとは、内蔵電池などを利用して、その時点でのプレイしている状態を記憶（セーブ）させる方法で、新作スケジュールでこのあとにつづく数字は、データを記憶する入れもの（ファイル）がいくつあるかを示しています。×4なら、記憶する入れものが4つ、つまりセーブが4つまでできるということを意味しているのです。

いっぽう、パスワードはその時点のデータに対応する記号や文字が表示され、この暗号を入力すると前回終了した状態のつづきからプレイができるようになります。現在はRPGなど、状態が複雑なものにはB.B.が、ACTなど面を指定するていどのカンタンなものにはPWが使われることが多いようです。（編集部・H）

●セーブの反対で、データを入れてものから出すことをロードという。まちがえるとタイヘンなコトに……

## "世界観"ってどういうコト？

世界とその住人たちの生きざまを、どう位置づけ、解釈するかという考えかた。ゲームでは、一般に「世界設定」と同じ意味で使われる。

しかし、作者が一貫した世界観をもっていないと、登場人物の行動やセリフに説得力が出てこない。

たとえば、ドラクエⅤの最終ボスがその野望を止めることができなかったのは、「世界」がそうしむけたから。そのやるせなさを理解できたプレイヤーもまた、ドラクエⅤの世界観をつかんでいるのだ。

ゲームでは遊ぶ側も作者と世界観を共有する必要がある。だから厳密には、世界観と世界設定はちがうものであるはずなのだ。世界観、それはすなわち作り手の無言のメッセージかも。

（石埜三千穂）

●「ドラッキーの草やきう」は、その"の一天気"な世界観で一世を風靡したゲームであって、その……。

## 「ようやく発売されたのにバグだらけでさー」っていうときの"バグ"ってなんですか？

〔バグ〕bug　ナンキンムシ。プログラムのあやまり。

ゲームソフトもふくめ、コンピュータのプログラムができあがると、あらゆる使用状況を想定してテストを行い、問題がなければ、はれて製品として市場に出ることになる。しかし、「予期せぬできごと」が起こり、見つけられなかった異常事態が発見されることがある。このエラーをバグと呼び、原因を追求して手直しすることをバグをつぶすなんていったりする。うーん、気持ちはわかるけど……。（ぷー・むすていん）

## みんなに嫌われるという"ハメ技"ってなに?

対戦格闘ゲームなどで、圧倒的に不利な状況を相手に強要して攻めることをハメという。

飛びこみをガードさせたあと、操作不能の状態におちいっている相手を投げる"カタメ投げ"が現在、いちばん極悪なハメ技だとされている。

（杉くん）

●くれぐれもゲーセンでコワイお兄さん相手にやらないように……。

こうなったらなすすべがない。もう好きにしてっ!!

## なぜなに 10 アタリ判定ってなーに?

キャラクターどうしが接触しているかどうかコンピュータが判断すること。かならずしも画面上の絵（CG）とは一致しないため、アタリ判定が大きいとか小さいとかいうことが問題になる。（石埜三千穂）

●このアタリ判定で難易度のバランスをとることも可能なのだ。範囲が大きいほど、攻撃をうけやすいカラダになってしまう。

## なぜなに 11 いわゆる"落ちゲー"ってどういうものなの?

「テトリス」に代表されるように、画面上部から落ちてくるブロック状の物体を、一定のパターンに収めて消していくタイプのパズルゲームの総称。「コラムス」や「ぷよぷよ」などの異母兄弟がたくさんいるのだ。

（編集部・K3）

●"落ちモノ"ともいうね。最近はこれに"対戦"の要素がくわわって、ますます"ハマる"遊びに……。

「ボンブリス」は直系の子孫といったところかな?

## なぜなに 12 "処理落ち"とはどういう現象をさすの? どうしておこるの?

〔処理落ち〕画面上の表示物が多いときなど、計算処理が間にあわず、表示速度が極端に落ちる現象。

ゲームの画面というのは、60分の1秒ごとにきりかわっています。つまりこの60分の1秒の間に、次の画面でどの場所にキャラクターが動いて、グラフィックがどう変化するか、というようなすべての作業を終わらせなければなりません。

ところが、ときとしてこの作業量が多すぎる（SHTで弾がめいっぱい出てるとか、ACTでキャラがやたらいっぱい動いているなど）ために、60分の1秒では間にあわないことがあります。こうなると、すべての処理が終わるのを次の60分の1秒後まで待たなければならなくなり、結果として全体の処理が遅くなったように見えるのです。

これを防ぐには、とにかく処理の速いプログラムを組むというテクニックが要求されます。

（元某メーカー開発・K）

初期のスーファミソフトには遅くなるものも多かった。

## なぜなに 13 ドット絵とかの"ドット"ってなんですか?

〔ドット〕dot。点。

ゲーム画面をコントロールする最小の単位。小さな正方形をしていて、ゲーム画面に近づいてよく見ると、CGもドットの集まりで作られていることがよくわかる。CGだけでなく、画面上の距離も、サイズも、アタリ判定も、すべてドット単位で決められている。

よくハードごとに、いくつ×なんドットとかいわれるが、これは1画面がいくつのドットから構成されているかを示していて"解像度"という。この数が多いほど、細かい表現が可能になるのだ。

（石埜三千穂）

遠目に見るとりっぱな絵のできあがり。

## なぜなに 14 "周辺機器"って変なコトバだけど、どんなモノをさすのですか?

〔周辺機器〕peripherals。コンピュータに接続されるハードウェア。

特別な機能をえるために、本体に接続して使用するもののことを一般に周辺機器という。本体の機能になにかをプラスすることが目的なので、周辺機器だけでは役に立たないものが多い。

また、使用する方法が限定されているため、特定の機種以外では使用できないものがほとんどだ。たとえば、スーファミの連射パッドはメガドライブでは使えない。これはハード間のやりとりの決まり（インターフェース）がちがっているためである。

（編集部・MIA）

スーファミには周辺機器がいっぱい。でも、そのほとんどは、こちらから情報を入れてあげる「入力装置」なのだ。

# ただ遊んでるだけじゃつまらないゲームのことならなんでも知りたい人は 中級（ちゅうきゅう）編

## なぜなに15 話題の64ビット機や32ビット機の"ビット"ってなんですか？

〔ビット〕bit　少し。少量。コンピュータの情報の最小単位。

コンピュータにとって判断基準は、電気が通っているか、いないかであり、この情報をもつ最小の単位がビットであるコトはメガ数のところで説明したね。コンピュータは、足し算も割り算も、論理演算も、0と1、この2つの数字だけで考えるのだ（ここでは2進数という数の数えかたが基本になるんだけど、興味のある人は数学の先生にきいてみよう）。

このビットを8つ集めたバイトが基準の単位となり、数字や文字のほか、さまざまな情報を表現している。

では、32ビット機や64ビット機というのはどういうものか？　これらはマシンの頭脳部分であるCPU（なぜなに25を見てね）が、一度に扱うことができるビット数をあらわしているのだ。平行して扱うビット数が増えるということは、それだけ計算処理能力も高まるということ。複雑な画面、動き、も難なく処理できるってわけなのだ。　（むすてぃん）

## なぜなに16 マルチエンディングやマルチシナリオってどういうしくみなの？

〔マルチエンディング〕プレイ中の行動により、エンディングが変わること。「真のエンディング見た？」

「弟切草」や「かまいたちの夜」のストーリーやエンディングは、ストーリーの節々に設けた分岐点で選んだ選択肢の内容によって変わってきます。選択肢の数だけストーリーを考えて書いているのです。

なかには、あるエンディングに到達した場合のみあらわれる選択肢もあります。ですから、サウンドノベルシリーズは、なんどでも遊ぶことのできるゲームになっているのです。

（チュンソフト・中西）

## なぜなに17 RPG大好き。そのもとになった"テーブルトーク"ってなに？

マスターと3～6人のプレイヤーで遊ぶRPGのこと。プレイヤーは自分のキャラクターの行動、それだけをあやつり、マスターはストーリーを考え、敵や町の人を動かし、戦闘をつかさどる、などゲームをするのに欠かせないすべてのことをルールにのっとって処理する。

おなじみのコンピュータRPGのように1人で遊ぶものではないから、おおぜいでワイワイいいながら遊べる楽しいゲームだ。

（AM・ハマー）

人気のテーブルトークRPGが原作のゲームもある。

●戦闘のダメージの大きさはサイコロをふって決めたりするのだ。ちょうど"ゴッコ"遊びのようなカンジ。

## なぜなに18 "エンカウント"ってどういうしくみになっているの？

〔エンカウント〕encounter 出会い。遭遇。RPGなどでフィールド上で突然モンスターに出くわすこと。

メタルマックスシリーズを例にしますと、このゲームではマップ単位でモンスターの初期出現率をもっており、歩くたびにジワジワと確率が上がるようになっています。出現するモンステーは、ある複雑なアルゴリズム（手順）を使用して「モンスター分布構成図」から選択します。少々複雑すぎたのか、想像もしなかったパーティーを組むことがあり、いろいろ笑わせてくれました。

（データイースト株式会社・斉藤）

## なぜなに19 テストプレイによく出てくる"ゲームバランス"ってどういう意味？

〔ゲームバランス〕敵の強さと自分の成長度など、快適にゲームを進めるために考慮される要素。

たとえば「ドラゴンクエスト」では、序盤はスライムなどの弱い敵しか登場しない。だから、弱くて装備の貧弱な主人公でも戦って成長することができるのだ。これが、最初からドラゴンが、一歩進むたびに出てきたら⁉　ジャンルごとに微妙に意味あいがちがってくるので、いちがいにはいえないけど、これがバランスということだ。（ホンダべるの）

●ヤル気をそがないコトが大切⁉

## なぜなに20 画面スクロールと画面きりかえってどうちがうの？

〔スクロール〕scroll。巻きもの。画面表示位置を前後（左右）に動かすこと。“巻きもの”を少しずつ広げるように、なめらかに画面が展開していくのがスクロール。でも、巻きものの長さにも限界があるため、巻きとったら取りかえなければなりません。画面きりかえというものは、巻きもの＝画面データをいっぺんに取りかえるということなのです。

はじっこまで来たら、よいしょっととなりに画面移動。

（元某メーカー開発・K）

## なぜなに21 コンシューマーとアーケードってなんのコト？

〔コンシューマー〕consumer 消費者。〔アーケード〕arcade 商店街の通路。ゲームセンター。

「コンシューマーゲーム」とはつまり家庭用ゲーム機のこと、「アーケードゲーム」とはすなわちゲームセンターのゲームのことなのです。最近ではアーケードゲームをコンシューマーにうつしかえること（移植）がよく行われていますが、基本的にはこの2つはまったくちがうものと考えたほうがいいでしょう。たとえば、ナムコの「スズカ8アワーズ」はアーケードとスーファミ版がありますが、画面に出てくるバイクの絵の細かさや効果音、BGMの美しさを比較すると、アーケードのほうに軍配が上がります。しかし、定価8,800円でなん度も遊べるスーファミ版に対し、アーケードの機械は1回ごとに100円払わなくてはいけません。

さあ、キミはまとめて払って一生遊ぶか、100円払ってゲーセンキングをめざすのか!?

（株式会社ナムコ コンシューマー販売部 南無子あに丸）

グラフィックの美しさ、迫力においては、やっぱりアーケードにはかなわないよね。

話題作はほとんどといっていいほど移植されるようになった。

心おきなく斬られませい！　完全移植はユメだとしても……。

## なぜなに22 RGBとかAV接続ってなーに？

テレビのカラー画像が、赤(Red)、緑(Green)、青(Blue)の3色の光で構成されているのを知っていた？

RGB接続だと、この3つの信号を別々に入出力するために解像度が高く、よりキレイな画像でゲームを楽しむことができる。この信号を1つにまとめて変換しているのがAV接続なんだけど、テレビによって接続できる方法がちがっているので注意が必要だぞ。（編集部・MIA）

ケーブルの端子がいっぱいあるぶんだけ、RGBのほうが信号を細かく送れるみたいだね。

## なぜなに23 “サードパーティー”ってなんですか？

サードパーティーとは文字どおり“第3者”、スーファミなら任天堂とはアカの他人の会社ということになります。だからアカの他人のマシンを利用して商品を作るとなれば、その使用料を払わなければなりません。当然その使用料のぶんは、ソフトの値段に含まれるのです。

（編集部・K3）

**●この場合、ハードを提供している会社を基準にしてるんだけど、じゃ、セカンドパーティーって？**

## なぜなに24 次世代機とさわがれてますが、どういうものをさすのですか？

みんながいま家で遊んでいるゲーム機は、スーファミだったり、メガドライブだったりするだろう。これらのゲーム機のCPU（→なぜなに25を見てね）は16ビットのものなんだ。このCPUが大きくなればグラフィック、サウンドなどいろんな意味で、ソフトの表現能力をアップさせることができる。そんなことが可能になるゲームマシンで、現在の16ビット機を上まわる32ビット機以上のマシンを次世代機と呼んでいるんだ。

具体的にはすでに発売されている3DO（リアル）、年末にかけて発売が予定されているセガサターン、ソニーのプレイテーション、そして来年秋に発売が予定されている任天堂の64ビット機（アメリカではウルトラ64、日本では未定）などをさしているようだ。（編集部・F）

**●スーファミだってファミコンの、りっぱな次世代機だったんだからね。**

なんかいっぱい出てきて目うつりするけど、“イマ世代機”のことも忘れないでね。

すでにゲームなしでは青春を語れないキミに……

# 上級編（じょうきゅう）

## なぜなに25 CPUってなーに？

### <CPUとは?>

Central Processing Unit（中央処理演算装置）。読んで字のごとく、中枢で計算処理をする装置。

コンピュータのなかでCPUのする仕事は、大まかにいえば「計算」と「判定」、そして入出力装置の「制御」です。

メモリにたくわえられた命令（プログラム）を読みとり、キーボードやジョイパッドから入力された情報をもとに計算を行って判定をくだし、その結果をテレビ画面などの出力装置に表示させます。

それひとつではなにもできませんが、コンピュータの中枢を司どる心臓部がCPUなのです。

### 〈スーファミの場合〉

実際にスーファミに使われているCPUですが、型番を65816といいまして、ファミコンで使われていたCPUの上位機種にあたるものです。

スーファミ内での役割も、ふつうのCPUと同じで、基本的には、計算や判定しか行いません。画面表示にかかわる細かいことは、専用のＩＣ(PPUと呼ばれたりします)にまかせているので、じつはゲーム機の画像処理能力やサウンド機能というのは、そういった周辺装置の能力しだいだったりします。でも、それらを最終的に制御するのがCPUなので、ゲーム機全体の性能は、CPUによって決まるわけです。とくに処理速度を決定するのがCPUのクロック数。CPUはある決まったテンポにしたがって動いていますが、このテンポが速いほど処理速度が速いということになります。ちなみにスーファミのクロック数は3.58メガヘルツです。

（元某メーカー開発・Ｋ）

## なぜなに26 スーファミの音源について教えて

スーファミにはサンプリングという機能があります。これを使えば世界中のありとあらゆる音が再現できるのです。しかし、音のデータはかなりぼう大で、たとえばサンプリング音（人の声など）を１分間流そうとすると一度に４メガ使用しなければなりません。それでは容量がいくつあってもたりませんね。ですからサンプリング音以外の音源も使用するのです。

ゲームミュージックは、くりかえすパターンの曲も含め、限られた容量のなかでたくさんの曲を作らなければなりません。当然、〝効果音〟というような、弾を発射する音、ジャンプする音なども作らなければならないのです。だいたい、１つのゲームについて、40〜50の曲が作られています。

スーファミのゲーム音について深く知りたければ、「マリオペイント」、ファイナルファンタジーシリーズ、「新桃太郎伝説」などの音楽をきいてそのすごさを体感してください。

（ハドソン・藤原）

### サンプリング以外には?

ゲーム機の音源には、ほかにもいろいろある。メガドライブならFM音源、PCエンジンなら波計メモリ音源があるけど、やっぱりこれからの主流はCD-ROM²のようなCD音源だろうね。

FM音源

容量は少なくてすむけど、機械的な音になりがちだ。

CD音源

CDならどんな音楽もOK。お遊びも自由自在だ。

## なぜなに27 〝スプライト〟ってなんのコトですか？

〝スプライト〟とはキリンレモンのライバルで、透明で飲むとスカッとするという……ゴメンなさい。マジメにお答えしましょう。

車が走っている絵を考えてみてください。もし、車と背景が１枚の絵で描かれている場合、車が動くようすを表現するには、(1) 背景の一部（動いたあとの車がしめる部分）を消す。(2) 消した部分に車の絵を描く。(3) 動く前の車の絵を消し、背景を描く。というたいへんな作業が必要で、処理も遅くなってしまいます。いっぽう、背景と車を別々の絵にしてやり、背景の上に車の絵を重ねて車の絵だけ動かしてやれば、すごくカンタンな作業ですんでしまいます(もちろん処理も速い)。この「背景と独立して動かすコトができる絵」のコトをスプライトというのです。

（株式会社T&Eソフト ぴぱぱぴ）

## なぜなに 28 "ラスタ"ってなんですか？

テレビの画面にはたえず左から右、上から下に60分の１秒の速度で走査線というものが走っています。そして、その線が面を構成し、われわれが見ている映像になるのです。このひとつつきの平行線をラスタ(raster)といいます。

そこで、これを利用したものがラスタ処理です。たとえば、走査線の走る速度を変えることで画面にゆがみが生じるのですが（タテもヨコも可）、これを応用して行うスクロールをラスタスクロールと呼びます。シューティングやワープの画面などにみられる、ゆらめくような画面処理がそうなのです。

（株式会社日本テレネット 鈴木BOW）

ラスタとんねるずのラスタとはちがうと思うけど……。

いかにも空間がゆがんでますってカンジが表現できる。

## Q.「悩んでるタール人を救え！」の"タール人"てなんのコトですか？

べつにタール人というヒトがいるのではなく、"ネアンデルタール人"をもじっただけです。このタイトルはダジャレ好きな前担当者のN氏が考案したもので、この夏は彼のラヴリーなダジャレの連発で編集部一同、涼しくすごせたとか……。

## なぜなに 29 カートリッジとCD-ROMのちがいを教えて

〔ROM〕読み出し専用の記憶装置。CD-ROMは金属の円盤に光をあて、その反射率によって情報を判断する記憶装置。光ディスク。

カートリッジは内部にあるLSI(大規模集積回路)に、CD-ROMはCDのなかに、ゲームのデータやプログラムが入っている。この２つは構造的にまったく別のものだが、大まかにいうと、カートリッジは高速だが容量が小さく、CD-ROMは容量が大きいが読みこみに時間がかかると思っておけばまちがいない。

CD-ROMの処理速度は、それを読みとる装置(CD-ROMドライブ)の性能によって大きく変わってくるが、カートリッジよりも速くなることはありえないのだ。 （石槌照代）

似たゲームでもCD-ROMならキャラがたくさん、音楽もリアル。でも、読みこみが遅い。

## なぜなに 30 最近よく耳にする"RISC"や"MIPS"ってなーに？

〔チップ〕chip 現在のコンピュータの構成単位を組み立てている小型の電子回路。スーファミではカートリッジにチップをつんで、複雑な計算処理をまかせることもある。

RISCとは、Reduced Instruction Set Computer の略。使用する命令の種類を減らして単純なもの、たとえば、「A」という複雑な命令（処理が遅い）を使わず、かわりに「B」、「C」というカンタンな命令（処理が速い）を組み合わせて作業を行うといったような、システムの高速化を図ったコンピュータのことです。

MIPSとは、Million Instructions Per Secondの略で、CPUの処理能力をあらわす目安の１つになります。１MIPSとは、１秒間に100万回の命令を実行する能力をもっているという意味です。１秒間に5000万回の命令を処理する、というより、50MIPSの処理能力をもっている、というほうがカッコイイ気がしないかい？

（株式会社T＆Eソフト ぴぱぱぴ）

これがRISCチップ。単純だけど手の速いヤツだ！

## なぜなに 31 ポリゴン、テクスチャーマッピングってどういう手法なの？

〔ポリゴン〕polygon 多角形。〔テクスチャー〕texture 生地。皮膚のきめ。絵の構造。

ポリゴンとは元来「多角形」っていう意味だけど、3DCGの用語としては「多角形の組み合わせによって立体データを定義する」ということを意味する。その色や明るさだけをもとに素直に描画した状態が「スターフォックス」や「ワイルドトラックス」の画面だ。きちんと立体として定義されているので、視点の角度を変えるなどのダイナミックな動きができる。しかし欠点もあり、１ドットずつこつこつと描かれたドット絵にくらべると、どうしてもおおざっぱで荒っぽい画面になってしまう。

それならばいっそのことポリゴンの表面にドット絵をはってしまえばいい、そうして生まれたのがテクスチャーマッピングという手法なのだ。残念ながらただのポリゴンよりもさらに計算に時間がかかるので、「ワイルドトラックス」では道路脇の看板などにちょこっと使われているだけだ。ほとんどすべてのものにこの手法をほどこすと、アーケードゲームの「リッジレーサー」や「デイトナUSA」のような画面になるわけだ。 （石槌照代）

ポリゴンで表記するとこんなふうにゴツゴツした感じになってしまうけど、一点一点細かく計算するよりはずっと速くできるのだ。

スーファミの元祖ポリゴンシューティング。

看板をよーっく見てみよう。気づいてた？

## なぜなに 32 ゲームと著作権の関係を教えて どういうときに問題になるの？

著作権とは、なんのことかわかるかな？　少し難しいけど、辞書的に説明すると、思想または感情を創作的に表現したもの（著作物）を創造したものに対して与えられる権利……となるんだ。この著作物には、小説、音楽、絵画、キャラクター、ゲームプログラムなどがあげられるんだ。

もしキミが、ゲームを作るとしよう。キミが考えた絵や内容は、この著作権によって守られていて、だれもマネしてはいけないものなんだ。もしマネされてしまったら、〝著作権の侵害〟といって、マネした人を法律で罰することができてしまう。

ゲームの紹介ページのすみにある〝Copyright〟（©×××……とかあるもの）は、作った人がダレなのかをあらわしているんだ。だから、キミが、かってにドラゴンボールのキャラを使ってゲームを作ったりすると、©に示される著作権者から訴えられてしまうんだ。直接キャラを使わなくても、内容自体がドラゴンボールのゲームに似ていても、やっぱり著作権者であるバンダイに訴えられてしまうというわけ。

ゲームを作るときは、オリジナルなおもしろいものを考えてね。

（株式会社バンダイ　古田）

●雑誌でも写真を使わせてもらってるというコトで表記をいれてるよ。

## なぜなに 33 マルチメディアって……結局なに？

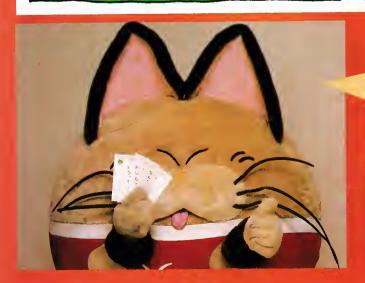
〝マルチメディア〟を直訳すれば、多様な媒体、複合媒体という意味になります。

その昔、公共的な情報機関が新聞や雑誌やラジオだけだったころ、一般の人たちは自分の知りたい情報を、活字や写真、またはラジオから流れる音だけでしか得られませんでした。しかし、テレビの登場で、街頭やお茶の間に「映像」が供給され、動いている状態が描かれ、そこに音声が同調して流れるということも可能になりました。いまでは毎日あたりまえのように、人間が見たまま感じたままの情報を、臨場感を伴って伝えているテレビも、「視覚」と「聴覚」、双方の情報を提供できる〝マルチメディア機〟ということができます。つまり〝マルチメディア〟　はいまにはじまったものではないのです。現在はその可能性の充実に対し、ビジネスとして参画するさまざまな企業の活発な動きが表面化している状態、といえると思います。

情報の媒体として、当面はテレビがもっとも効率のよいものとして君臨するでしょう。このテレビを通してできること、の次なるステップは、一方的な情報の提供だけではなく、情報を受ける側が与えられる情報に対して「選択権」をもてるようにしたり、反応を直接返した上で、ちがう情報を受けられるといった「双方向性」をもつ情報交換（インタラクティブ性）を可能とする、つまり、きく・見るだけにとどまらない「対話」を実現するということでしょう。

3 DOは、ネブラスカ州で行われるインタラクティブTVの実験に参加しています。そして、対話のできるメディア作りの実現にも力を注いでいます。また、ふつうのテレビに現在の3 DOシステム™を接続するだけで、通常のテレビ番組だけではなく、フォトCD、ミュージックCD、ビデオCD、CD-G、3 DOのエンターテイメントCDなどによる多様な情報を得ることができるようになります。

すでに3 DOはマルチメディアの一端を具体的な形にしているのです。

（3 DOジャパン株式会社・前田）

日ごろわかってるつもりで使ってるコトバでも、説明してよっていわれると難しいもんだ……（ブツブツ）。ところで、ひさびさの素朴な疑問コーナー、いかがだったでしょうか？

スーファミを愛するがゆえに生まれた素朴な疑問がある読者諸君は、いつでもはがきでこのコーナーあてにおたよりをちょうだいね。これまでに出てきた疑問でも、もっとココをつっこんで！　という要望があればなんどでもお答えします！

あて先はこちら

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
Theスーパーファミコン編集部
「いつでもなんでもきいてください」の係

# 得 新作 SUPER GUIDE

もう少しあのゲームを知りたい



## ライブ・ア・ライブ

16M RPG

■スクウェア■ 発売中 ■9,900円■バッテリーバックアップ

### スクウェアが贈るチェッカーバトルRPG！

## 近未来編

### 今回は熱い近未来編をくわしく紹介!!

さあ、いよいよ「ライブ・ア・ライブ」も発売間近だ。そこで今回は、「近未来編」と「SF編」の2つのシナリオを徹底紹介しよう。最初は近未来編だ。シナリオは、まず主人公アキラが公園のベンチで目をさますところからはじまる。ここでアキラは、クルセイダースの存在を耳にする。そして、公園の中央には1軒のタイヤキ屋が……。そう、無法松の店だ。だが無法松はまだいない。ひととおり公園でクルセイダースの情報を手に入れると、出口付近でやつらに包囲されてしまう。そこに現れた無法松。そして、いきなり戦闘開始だ。

町のなかを荒らしまわっている暴走族。なにかのノルマをかせられているようだが？

アキラのアニキぶん無法松はいつもアキラをあたたかく見守っている。

こうしてカオリのペット亀のタロキチは、藤兵衛の力によってふたたびこの世に生をうけた。だが、タロキチではなくタロイモとして。

心のなかでタロキチのことを心配する優しいカオリ。

なんとアンドロイドに生まれ変わったタロイモにも通じている。

アンティークだか、ただのガラクタだかがいっぱいの寿商会。で、B1には、物質転移装置が……。これだけでも、なんだか藤兵衛の人間像が見えてきて楽しいぞ！

▲藤兵衛

あやしげな雰囲気をかもし出しているこのオヤジが藤兵衛。

いかにもインチキそうな装置。こんなのに乗ったら、とんでもないことになりそうな予感が……。

案の定、物質転移装置は大爆発。これからも先が思いやられそうな藤兵衛であった。

## これだけはお忘れなく!!

### ▶チェッカーバトル

全シナリオ共通の戦闘システム。攻撃範囲が技によってはっきりと決まっているので、敵と味方の攻撃を見極めることが大切になる。理想は遠くからの一方的な攻撃だ。

### ▶Yボタンの使用

このシナリオでは、主人公アキラはテレパシーのもちぬし。一言でいってしまうと、相手の心がよめるのだ。そのため、この能力を使わないと先に進めないことがあるぞ。

タロイモのキンギョ弾が炸裂するか？

Yボタンを使わないと進まないイベントあり。

# 寿商会の発明オヤジ藤兵衛が登場!!

## 古代のロボットブリキ大王復活!!

藤兵衛は、表向きはただの道具屋の主人にすぎないが、本当の姿はマッドサイエンティストだ。科学者としての才能もあなどれないが、自分をサイボーグに改造してしまう性格はアブナい限りだ。彼がひそかに研究を続けてきたのは、古代の遺産〝ブリキ大王〟。この巨大ロボは、その力とともに藤兵衛の店の地下に眠っているのだ。

### 寿商会の地下

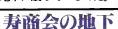
寿商会の地下には、古代のロボ、ブリキ大王が眠っている。

さあ、いよいよブリキ大王に搭乗するぞ！　でも、ここってトイレじゃないのかね？

古代ロボブリキ大王が、その勇士を見せるときがきたのだ。いざ、コックピットへ！

発進！　動け、動け……。あれ、段取りまちがったかな？　今回はアキラには無理？

じつは、ブリキ大王に搭乗するためにはいろいろな行程をふまなければならない。

コックピットのなかには全部で5つのスイッチがある。ボタンによって反応がちがう。

## ブリキ大王操作法

ブリキ大王を動かすためには、まずピンクの象、本、もっきん、青いマスクに次々と触れなければならない。その後、1階へもどって手を洗ってトイレでしゃがむと、はじめてコックピットに乗れる。

### ブリキ大王▲

ブリキ大王は、藤兵衛が研究を続けてきた巨大ロボだ。その昔、バビロニアの聖者が強力な念力で動かしていたものらしい。だが現在では、その勇姿を藤兵衛の店の地下に横たえたままなのだ。藤兵衛の研究にもかかわらず、この巨大ロボの復活はまだなのだ。しかし、ブリキ大王をふたたび動かすことができるのは、アキラの念力をおいてはほかにはないだろう。

# チビッコハウスで平和に暮らしていたが……

元気のいい子供たちが楽しく暮らしているチビッコハウス。アキラももちろんその1人だ。そして子供たちのめんどうをよくみる保母の妙子ねえさんもいる。彼女はどうも、無法松に恋心を抱いているようだが……。一方、無法松はというと弟ぶんであるアキラが住んでいるからか……陰ながら援助をしているらしい。いかにも松らしい感じがするぞ。さて、ハウスの子供たちはアキラが外出するとおみやげをやたらせがむのだ。そんなときは、邪険に扱わずアイテム（食べ物）をあげてみよう。なかなかいいものをかわりにくれたりする。

チビッコハウスで平和な日々を送っていた。

これから起ころうとしていることも知らずに、プロレスを見ながらハシャグ子供たち。しかし、確実にその魔の手は伸びていた……。

アッキーにたい焼きをあげると、かわりにミサンガというものをくれる。

ユキの場合は、ミサワ焼きをあげると、かわりにパワーリストをくれるぞ。

そして、ワタナベにはバナナクレープをあげると頭にかぶるキャップをくれる。

最後にカズだが、カズだけは外の砂場にいて、ド根性焼きでクラブをくれる。

## クルセイダースゆるすまじ!!

クルセイダースがカズをさらおうとしている。が、このあとタイミングよく無法松が登場する。

バイクでクルセイダースを追いかける無法松。また、それを追うアキラ。

カズをさらったクルセイダースを埠頭に追いつめた。このあとバトル開始！

平穏な日々を送っていたチビッコハウスにも、魔の手がしのび寄っていた。突然とどろいた妙子の悲鳴とともに、クルセイダースが襲撃してきた。アキラは、無法松に助けを求める妙子の心を読んで、クルセイダースとのバトルをはじめる。しかし、そのスキにカズがさらわれてしまった。駆けつけた無法松がやつらを追う。そして、アキラとタロイモもカズ奪還のために、バイクに飛び乗ったのだ。

### ▼無法松が単身で……

# 筑波研究所で謎の研究が行われていた!?

この筑波の研究所では、シンデルマン博士が秘密のプロジェクトを進めている。警備体制のぎょうぎょうしさからも、この研究が尋常でないことがわかる。そこでは、液体人間の研究が行われているのだ。研究所内にはあやしげなカプセルがところせましとならべられている。このプロジェクトの目的は研究所で働く者たちにも明かされてはいない。だが、液体人間と陰呼大仏の間にはなんらかの関係があることは明らかだ。

筑波研究所に侵入すると、なぜかトイレで無法松と合流。

さて、やっと研究所の中枢についたが、IDカードがないと入ることができないのだ。

研究所内には、あやしげなカプセルが貯蔵されていた。これは液体人間のつまったものだったのだ。そして、これをロボットに注入すると、命を吹きこむことができる。

# ついにストーリーも核心に…そしてラストバトル!!

クルセイダースによってチビッコハウスに火が放たれた。いまは無法松もいない。だが、まだなかにはカオリと妙子が残されている。

男、無法松。ブリキ大王を最初に動かしたのは、なんと無法松だったのだ。無法松はシンデルマン博士と陸軍が手を結んでいることを知り、覚悟を決める。そして、マタンゴという精神増幅剤の力を借りてブリキ大王に乗りこむ。しかし、それは命をかけた行動だった。一方、2,000人の液体人間は陰呼大仏を動かすために必要とされたものだった。これだけの犠牲をはらった陰呼大仏とブリキ大王の激戦の幕が切って落とされる。

はたして戦闘張の結果はどうなるのだろうか。なんかいきなり巨大ロボット対決になったみたいだぞ。がんばれ、ブリキ大王!

アキラの父とクルセイダースのリーダーであったマツイの過去がいま明らかに。

奥の部屋にカオリが倒れている。早く助けないと、カオリどころか、アキラまでもが……。

そこへ登場のブリキ大王。いったいだれが操縦をしているのだろうか?

ついに近未来編ラスボスだ!!

ブリキ大王も完全に復活し、最後の攻撃目標の日暮里を目めざすところだ。途中、陸軍の攻撃を受けるが大王のパワーははかりしれない。さあ、シンデルマン博士の野望を打ち砕け!

## 近未来編チェッカーバトルのポイント

敵のなかに、メカ系の敵と人間型の敵がいた場合は要注意。これは、人間型のキャラがパーティー全体をコントロールしているのだ。つまり、こいつさえ倒してしまえば、あとのやつらはかってに消えてしまうぞ。

とくに、敵を倒すときは倒す順番を考えて行動に移そう。でないと悲惨な結果に。

まず、人間タイプのモンスターをはじめに倒すとほかのモンスターがなんと……。

つぎつぎにブレイクダウンしていく。このモンスターをあやつっていたのだ!

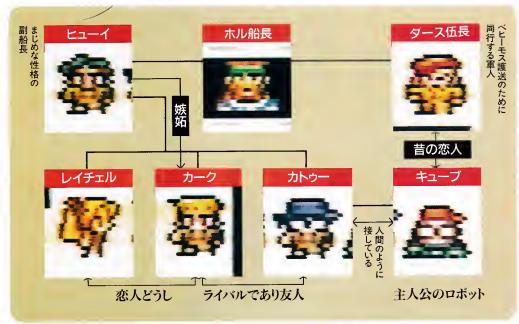
## 隠呼大仏

2000人分の液体人間を利用して動く巨大なインコ? 力もなかなか強く、その実力はあなどりがたい。物語のすべてのカギを握って登場するわりには、イマイチさえない気がするが。

# SF編 閉ざされた空間のドラマがいま明らかに!!

SF編は、宇宙船という閉ざされた空間でおりなされる6人と1台のロボットの心理ドラマでもある。レイチェルをはさんでのカークとヒューイの三角関係。キューブを友と扱うカトゥーと毛嫌いするダース伍長などなど。

このシナリオで唯一のバトル「キャプテンスクウェア」だ。

## まずSF編の人間関係を紹介しよう!!

## SF編の主人公ロボットのキューブ誕生!!

このSF編は、ライブ・ア・ライブ7シナリオのなかで唯一ロボットが主人公だ。メカにかんしてはバツグンの才能をみせるカトゥーが作り出したキューブがそれだ。カトゥーはキューブを人間並みの友人として接している。おまけに、キューブには学習能力があるため、いろいろなことを教えこむことができる。本を読むことだって可能だし、コーヒーを入れることだって覚えた。ただし、おいしいコーヒーの入れかたは覚えていないようだ。だが、このシナリオではキューブがなにを学んでいくかが、一つの鍵になっている。

とにかく、興味を引かれたものはなんでも触れてみよう。

この船の船長ホルだ。モニターからとは、なかなかシブイ登場だ。

ホル船長は、その外見からナイスミドルって感じをうける。しかし、どことなくみょうなところもある。モニターでしか顔を見せていないのだ。

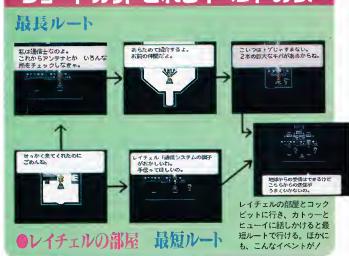
キューブが動いた感動的な瞬間。制作したカトゥー大感激。

末端室に行きキューブの登録をする。これで船内を歩ける。

### リフレッシュルーム

すでに、搭乗員にとけこんでいるような感じだ。

### ショートカットされるイベントあり!

レイチェルの部屋とコックピットに行き、カトゥーとヒューイに話しかけると最短ルートで行ける。ほかにも、こんなイベントが!

# 船のアンテナのトラブルが…まさかの展開に!

宇宙船のアンテナがこわれてしまった。そこで、カークとカトゥーが調査をかねて、修理に向かった。ところが作業中のカークがおかしい。生命維持装置がこわれていたのだ。すぐに医務室に運ばれたカークだが、すでにこときれていた。なにかが、船内で起ころうとしているのだ。

アンテナがこわれた!

アンテナを修理しに行ったはずが、カークとヒューイがケンカに。原因はやはり……。

突然カークに起きた事故。まさかの展開になってしまう。だれが想像しただろうか。

まさかの事故によって若い命が失われた。レイチェルには信じがたい光景だ。

# カークに続いてヒューイとレイチェルも…

カークの遺体を保管してある医務室にクルーたちが集まってきた。そのとき、大きな爆発音が船内にとどろいた。驚いたクルーは船内を調査することにした。が、しかし、どこにも異常は発見できなかった。そこで、とりあえずカークを宇宙葬にすることにして、カークの部屋へ遺品をさがしにいったのだ。

船内で大きな爆発音が起きた。積み荷のベヒーモスが気になる。ここではひとまず船内調査といったところだ。

船内調査の結果、とくに異常はみあたらなかったらしい。だがカークの件にしろ不吉なことが続く。

ミーティングルームでの船長ホルのことば。人が一人死んだというのにどことなく冷たさを感じる。

カークの宇宙葬の支度がはじまる。ここでカードを入手。

カークの部屋から、クルーがふたたび医務室にもどってきた。ところが、そこには遺体がないのだ。みんなは急いでレイチェルの部屋へと向かった。案の定、そこにはベッドに寝かされたカークの遺体があった。彼女は気が動転して、あらぬことを口走っている。これも、見えない何者かのねらいなのか?

遺体がない!!

なんと、さっきまでベットに横たわっていた遺体がない。遺体はいったいどこへいってしまったのだろうか?

恋人のカークの突然の死で、レイチェルの精神状態はかなり不安定のようだ。いまもエアーロックを開けようと。

ベヒーモスが逃走したらしい。とにかく、ミーティングルームに避難。レイチェルはあいかわらずのようだ。

ついに、第2の犠牲者にヒューイが……。彼はレイチェルをかばおうとしてベヒーモスに。

ヒューイとレイチェルも…!

# 異種生命体ベヒーモスが船内に逃走した!!

船内でいろいろと不可解な事件が起きていく。それと同時にホル船長への不信感がつのっていくのだ。クルーとの接触はモニターのみという点もなにか不自然だ。そしてヒューイまでも死んでしまう。そんなとき、船長から「おきのどくに、おきのどくに……」というメッセージがとどく。クルーたちが船長の部屋へかけつけると、意外にも、そこには船長の死体が……。

どうやら総合的に考えてみても、ホル船長があやしいという可能性が出てきた。

ジャッキ入手

末端室へホル船長の部屋に入るためのパスワードをききに行く。

ホル船長の部屋に入るためアイテムを入手。ほかにも使い道あり!

船長の死!

ホル船長も何者かに殺されていた。その最後の断末魔がメッセージで確認できる。

船長の部屋から出てきたクルーたちを、ベヒーモスが急襲した。それではじきとばされたキューブは、カトゥーとはぐれてしまった。

ベヒーモス登場!

# なんとキューブが2体いた! はたしてどちらが本物?

はなればなれになったカトゥーとキューブ。しかし、なぜか2人はふたたび出会うことができない。これはきっと、2人を会わせたくない何者かの妨害工作にちがいない。

船内を徘徊中、丸い通路のところにトラップがあり、キューブの行く手をはばむぞ。

2Fのカトゥーの部屋にキューブとそっくりのロボットが。どちらが本物のキューブなのか?

ダース伍長がにせものキューブを破壊したところだ。

カトゥーをさがしていたキューブは、もう1台のロボット(ニセキューブ)を発見する。ニセキューブはカトゥーの部屋へ入ると、そこにいたカトゥーを襲ったのだ。そして、そこにやってきたダース伍長は2台のキューブを見て、2台ともこわしにかかる。しかし、カトゥーはきてんをきかせ、2台に質問をして本物を見つけだし、ニセキューブは破壊されたのだ。

カトゥーはにせものにケガをおわされてしまい、結局ベッドで大事をとることになった。

# いよいよストーリーもラストに…メインCPUを倒せ!!

船内の危険な状態は、意図的に作り出されたものらしい。メカに強いカトゥーのいないいま、ダースとキューブが力を合わせるときだ。カトゥーの最後の一言はメインコンピュータの異常を訴えていた。

ついに、ダース伍長がキューブと手を組むところだ。

ダース伍長と行動をともにするため必須アイテムをもらうキューブ。これでダースと遠距離通信が可能だ。

メインコンピュータの末端をゲームマシンにつなごうとしてダース伍長が奮闘中。もう少しで、というところだ。

ダース伍長がいる末端室に突然、ベヒーモスが現れた。まさか伍長までも!? あとはキューブまかせたぞ!

キューブが末端を通してメインコンピュータに入りこむことに成功した。ここで、ラストボスの登場だ!

## メインCPU登場!!

いよいよ、メインコンピュータが出現した。その力に圧倒されるかも。まずは、ビットをねらえ!

## 近未来編&SF編の技データ

今回ここで紹介するデータは、2つのシナリオ(近未来編とSF編)だ。とくにSF編はバトルがミニゲーム以外ないため、データを見ると意外に技が多いのでおどろく。残りはまた次回ということで!

最終のシナリオでは、こんな組み合わせもできる。そんなとき、このデータが役に立つのだ!!

### ▼アキラ[近未来編]技データ

| 技 | 説明 |
|---|---|
| ローキック | スネにけりつける |
| エルボー | ひじてつ |
| マザーイメージ | 敵の攻撃意欲をなくす |
| スリートイメージ | 敵にそっぽを向かせる |
| セルフヒール | 自分の体力を回復 |
| ヘブンイメージ | 相手を行動不能にする |
| ヒールタッチ | 触れた相手を治す |
| ヘルイメージ | 相手のレベルを下げる |
| ホーリーゴースト | 反撃技 |
| フレームイメージ | 自分のまわりを焼く |
| ホーリーブロウ | 強力な拳と思わせる |
| フリーズイメージ | 氷の効果を与える |
| シャドウイメージ | 相手の命を縮める |
| ホーリーイメージ | 相手を無力化する |

### ▼キューブ[SF編]技データ

| 技 | 説明 |
|---|---|
| ハイスピードオペ | 超高速手術、回復かため解き |
| アップグレード | 性能向上、攻撃能力値向上 |
| マインドハック | 精神破壊、眠り |
| アンチフィールド | 反力場、あらゆる攻撃に反撃 |
| ノイズストリーム | 雑音嵐、敵防御力の弱体化 |
| インフォリサーチ | 情報調査、相手のHP解析 |
| スピンドライブ | 超高速回転、相手を弾き飛ばす |
| メーザーカノン | 加粒子波動砲、最強、要時間 |
| ラッカーふんむ弾 | 自分のまわりに毒をはく |
| ゲキレツ弾 | 離れた敵に岩を落とす |
| キンギョ弾 | キンギョおおあわて |
| ヒヨコ弾 | ひよこ爆弾雨アラレ |
| ボヨヨンパンチ | 遠くの敵をパンチ |
| 100Vレーザー | 斜めを貫く光線 |
| プラズマスパーク | 破裂するエネルギー弾 |
| 5万Vのショック | 敵を高圧電流でマヒ |

# MOTHER2～ギーグの逆襲

24M RPG

■任天堂■発売中■9,800円■バッテリーバックアップ

**これだけ攻略しても、まだ半分いってないぞ(先は長い)!!**

## 付録に続いてスリークからドコドコ砂漠まで攻略

2人めのなかまジェフやギーグの手下ゲップーが登場するなど、まさにてんやわんやの大冒険が待っているぞ。

## スリーク

トンズラのバスに乗って、無事スリークにたどり着くことができたネスとポーラ。トンズラ一行は次の町フォーサイドへ行ってしまったが、この町で解決しなければならない問題がネスたちには山ほど用意されている。ひとつ一つクリアしていこう。

ゾンビとゴーストたっぷりの町スリーク。昼なのに暗い。これもゾンビのしわざか？

スリークの町 全体マップ

APE / HOTEL / DRUG / FOOD / to THOSON / to DESERT

### 1 ゾンビ対策本部！ サーカスのテント

どんよりとした暗いムードがただよっているスリークの町。なんでも墓場からはい出してきたゾンビとゴーストに、町を掌握されてしまったとか。ゾンビたちの来襲に備えて人々は家の扉をかたく閉ざし、守りをかためているらしい。

町の中央にサーカスのテントがある。ここがゾンビの対策本部だ。なかに入ろう。

それでも勇気ある人たちは、町のまんなかにあるサーカスのテントに集まり、ゾンビ対策本部なるものを設立(といっても4人だけど……)して、ばけものと戦おうとしている。手伝うというネスたちに対し、「子供じゃあね」という冷たいことばを返すおとなたち。単独で調査するしかないようだ。

ゾンビについて議論する大人たち。行動力がないんだよね。

### 情報が変化するヒント屋

ヒント屋さんの情報は、ネスたちがイベントをクリアするごとに変化するんだ。知っていた？　だから、冒険にいきづまったら何回も足を運んでみよう。そのつどちがう情報を入手することができるはずだ。お金はかかるけどね。

自分の力でクリアしたいという人は利用しなければいいのだ。

### 2 ゲップーのウワサ

町のなかで情報を集めていくと、ギーグの手下のゲップーというモンスターが、ゾンビをよみがえらせたらしいことがわかった。さらに、墓場の奥にある迷路の向こうに、悪いばけものが住んでいるという情報も入手することができた。

ゾンビの手下をやっていたというおっさん。いるんだよな。

### 3 墓場の奥には

墓場の奥には人間型のゾンビが2人立っていた。近づいてもネスとポーラをジロジロ見るだけで攻撃はしてこない。奥をのぞいてみるとたしかに迷路の入り口らしきものが口を開けている。だがゾンビがジャマで入ることはできない。

ネスたちをジロジロ見るゾンビ。通してはくれないぞ。

### 4 ホテルの前に謎のビキニ女が……

なんの成果もなく墓場からもどってきたネスたちは、町なかで新しいウワサが飛び交っているのを耳にした。話によるとゾンビと話しをしている女がいたという。ホテルの前でその女らしい人かげを見たという情報も。ホテルに急行してみるとたしかにその女はいた。

ホテルの前で謎の女を発見。ネスたちに気づいた女はホテルのなかへ逃げこむが……。

# ウインターズ

ネスとポーラの冒険は一時中断となり、ここからはジェフが主人公となる。中断した理由はプレイしてみれば、わかるはず。スノーウッドの寄宿舎で寝ていたジェフは、夢のなかで見知らぬ少女の声をきいて目をさますことに……。冒険スタートだ。

その名のとおりウインターな季節。雪降る町で2人めのなかまジェフが目をさますぞ。

## 1 スノーウッドの寄宿舎

ジェフは親もとからはなれ、立派な科学者になるため、この寄宿舎で勉学にはげんできた。眠りにつきかけたジェフを起こしたのは少女の声。「呼びかけがきこえたら南に向かって進んでください」と少女はいう。同じ部屋に寝起きするトニーが行動を開始するジェフに、ロッカーのなかに身を守る装備があるはずだと助言してくれる。

少女の声をきいておろおろするジェフ。ウブなんだねぇ？

寝起きをともにするトニーがいろいろと相談にのってくれる。彼の話をきいてプレイだ。

## 2 宿舎を出発

宿舎の1階にはめんどうみのいいガウス先輩がいる。ロッカーのカギをくれるぞ。だが、ちょっと曲がっている。そこで先輩は、カギを開ける機械を新しく作ってくれるのだ。装備を整えて宿舎を出発！

ロッカーのなかから装備を拝借したら、宿舎を出発しよう。

## 3 ドラッグストア

サルとおばさんが店のなかにいる。ガムを買ってくれたらサルをあげるとおばさんはいう。サルくんは、あとで役に立ってくれるぞ。

おばさんからガムを買ってサルにあげてみよう。本名はバルーンモンキーというらしい。

## 4 伝説のタッシーはいるのか？ タス湖

夢のなかの少女がいったとおり宿舎を南下していくと、湖が見えてきた。とても大きくて、ひ弱なジェフには対岸まで泳いで渡れそうにもない。湖のほとりには双眼鏡をもった人が何人かウロウロしている。話をきくと伝説のタッシーを観測するタッシー・ウォッチング隊を結成してタス湖にやってきたらしい。ほんとうにいるの？

大きい湖が見えてきた。とても泳いで渡れそうにない。ここでサルくんが大活躍するのだ。

双眼鏡から目をはなさない隊員。タッシーはいるのか？

## 5 湖をこえてブリックロードダンジョンへ

タス湖はドラッグストアにいたバルーンモンキーのおかげで渡ることができた。着いたところにはダンジョンがある。入り口の立て札を見てみると、低予算ダンジョン、ブリックロードダンジョンと書いてある。低予算だけに、かんたんな迷路で構成されているぞ。

サルくんのおかげで湖を渡ることができた。さすがはサル。

ダンジョンのなかはこんな感じ。電話があるのでセーブしておこう。ガウス先輩が記録係。

## 6 さらに洞窟が

ブリックロードダンジョンの先には、さらに洞窟がある。なかには発光する物体があるのだが、ネスがいないとクリアできないイベントらしい。無視して進もう。

ダンジョンの先には洞窟。光る物体は無視してかまわない。

## 7 ストーンヘンジ

ストーンヘンジの中心には、地下へと続く入り口がある。だが、なかに入ることはできても、こけしのようなものがジャマをして先に進めない。無視するしかないぞ。

林立する石のまんなかに入り口あり。でも先には進めない。

## いきづまったらホテルへ

冒険の途中で「明日になれば……」、「そのうちに」というセリフをきいたときはホテルに泊まろう。時間が経過することで、進行するようになっているイベントがあるのだ。いきづまったときも、とりあえず一泊するといいぞ。

つまったら二一泊。これRPGの基本？ なんとかなるかもね。

## 8 ジェフの父！ アンドーナツ博士登場

ストーンヘンジの南にはアンドーナツ博士の研究所がある。彼はなんとジェフの父だったのだ。ジェフから少女のことをきいた博士は、スカイウォーカーというマシンを貸してくれるのだった。

マシンを借りていざ少女のもとへ出発。いやな予感もする。

## 9 スカイウォークでスリークへ

スカイウォークに乗ったらいよいよスリークへ向けて出発だ……と思いきや動かない。すぐ博士がやってきてボタンを押すのだと教えてくれる。研究所を出たマシンは、さまざまな町の上空を飛んで目的地へ。乗り心地はとてもよかったが、あえなく不時着。だけど、落ちた場所にはネスとポーラが。不時着も計算に入っていたとはね。

さあ出発だ。フォーサイドやドコドコ砂漠を眼下にながめながら、スリークへまっしぐら。

到着と思ったら不時着。でもそこにネスとポーラが……。

## 10 町の南にばけテントなるものが

ジェフがくるまでに時間がかかったのかスリークの町に変化が…。町の南にばけテントなるものが、ゾンビたちの手によって建てられていた。近くにいた男の話によると、テントのなかではえみつを作っているという。はえみつはばけものたちの大好物だとか。テントのなかに入ろうとするとテントが襲いかかってくるから注意だ。

はえみつとはまた、くさそうなものを作っているじゃない。ばけものの大好物だとか……。

ばけテントが襲いかかってきた。キバをむいているぞお。

## 11 アップルキッドより緊急連絡！

ばけテントをやっつけたネスたちは、はえみつを手に入れることができた。これで、ばけものたちを集められるかも。そう思ってゾンビ対策本部に向かうと、アップルキッドから緊急連絡が入った。

ゾンビが集まるマシン、ゾンビホイホイの発明に成功したという。マシンの配達はマッハピザさんにお願いしたとか。

ばけテントのなかには、はえみつがあった。うっ！ くさい。

歩いているとアップルキッドから緊急連絡が入る。ゾンビホイホイの発明に成功したとか。

## 12 ホテルに一泊

アップルキッドから連絡を受けたらホテルに泊まろう。マッハピザといっても、となり町への配達はそうとうに時間がかかるのだ。

配達まで時間がかかりそうなのでホテルで一泊。3人で川の字になって寝ましょうか。

## 13 ピザ屋登場

次の日の朝、ベットから起きてドアを開けるとマッハピザの配達人が息せき切ってホテルにかけこんできた。ネスたちをさがして、町のなかをかけずりまわったらしい。マシンは無事ネスの手に……。

お疲れのご様子の配達人。マシンを受け取りましょう。

## 14 ゾンビ一網打尽なるか？

ゾンビホイホイは、テントのような建物のまんなかに置いて使うのだと、アップルキッドがいっていた。うまくいけば地上にいるゾンビはすべて退治できるとか……。

テントのような建物といえば、ゾンビ対策本部のサーカスのテントがよいのでは？　テントのまんなかには設置できなかったが、はたしてゾンビはやってくるのか？

とにもかくにも設置しましょうか。サーカステントへGO。

机がジャマでまんなかに設置できない。適当に置こうか？

## 15 墓場の奥へ

墓場の奥にいた見張りのゾンビはいつのまにか、いなくなっていた。これで秘密の通路に入ることができるぞ。アイテム、装備を整え、一戦交える心づもりで潜入だ。

見張りのゾンビがいなくなっている。すぐに迷路のなかへ。

## 16 地下通路には

地下通路の奥には、ゲップーの手下オエップが待ちかまえている。なかなか強いが3人パーティーとなったネスたちには歯が立たない。あっけなく道をゆずってくれるぞ。

オエップ登場。ゲップーを小さくしたみたいなやつ。

### ジェフのチェックコマンド

戦闘中に使えるジェフのチェックコマンドは、敵のディフェンスとオフェンス、どんな攻撃に弱いのかを調査できる。

効果のあるPSIが表示されることもあるので、有効利用したい。

新しい敵と出会ったら使おう。効果PSIの情報はほんとうに役立つぞ。

### ポーラのいるコマンド

戦闘中に使えるポーラのいのるコマンドはいろんなことが起こる。HPが回復したり、敵を攻撃したりといいこともあるが、逆に味方を混乱させたりすることもある。

注意して使いたいね。

味方に害をおよぼすことがあるのが難。それでもいいことのほうが多い。

# サターンバレー

オエップを倒したネスたちは、通路の果てに出口を見つけた。通路をはい出した一行の目の前には豊かな緑地が広がっていた。この先には、どせいさんが住むサターンバレーという村がある。コアラなみの人気をほこる超メジャーな生きものが待ってるぞ。

地下通路の先には緑豊かな大地があった。さあ、どせいさんに会いにいこう。

## 1 おちゃめなどせいさんが住む村へ

どせいさんが経営する病院、ホテルはタダで利用できる。旅の疲れを存分にいやそう。村を歩いてみると、どせいさんの数がとても少ないことに気づく。滝の向こうにあるゲップーの基地へ、連れ去られてしまったとか。日がたつごとに村人が減っていくというから、ただごとではない。基地へ入るための合いことばをきいて滝へ急行。

どせいさんだ〜、どせいさんだ〜。ホテル、病院はタダだ。

どせいさんが集まって協議？ それにしても村人の数が少ない。なにかあったのか？

## 2 グレープフルーツの滝

滝にところに行ったら、どせいさんのいったとおり、入り口を左に進んで、突き当たりを右に曲がって、見張りの人と会話しよう。そのまま3分だまって待とう。3分後に「通ってよし」となるはず。

滝の裏へまわって合いことばをかわす。3分間じっと待て。

## 3 ゲップーの秘密基地に潜入

ギーグの手下、ゲップーがひそむ要塞だ。秘密基地だけあってとにかく守りはかたい。ゲップーの手下が、ひっきりなしに襲いかかってくる。途中の通路では捕らわれのどせいさんが、強制労働させられているところを目撃。その場で救うことはできないが、ゲップーを倒せば解放してあげることができるはず。ボスの部屋へ急げ！

ゲップーの手下がうようよ。でもここでレベルアップしておかないと、あとでこまるぞ。

どせいさんが強制労働させられている。彼らを救うのだ。

## 4 ゲップーと対決

基地の最深部にゲップーはいた。スリークにゾンビを運んだのも、そしてどせいさんをさらったのも、こいつのしわざだったのだ。ゲップーを倒せば、すべてが解決するはず。ゲップ攻撃に注意しよう。

お下品なゲップ攻撃に注意。いや〜な気持ちにさせられる。

## 5 どせいさんを解放して温泉でひと休み

どうにかこうにか、ゲップーをこらしめることができたネスたち。捕らわれのどせいさんを救うこともできた。秘密基地の奥にある通路は、どせいさんの村につながっていた。そこにある温泉で、ゲップーにつけられたゲロゲロを落とすことができる。いい湯だな〜。

ゲップーが逃げた通路は村につながっていたのだ。

温泉に入ってゲップーのゲロを洗い流す。それにしてもいい湯だな。服着たまま入るとは。

## 6 ミルキーウェル

温泉の東には、ミルキーウェルと呼ばれる洞窟がある。不思議な力が働いているらしく、どせいさんはあまり近づかないという。音を覚えるイベントが待ってるぞ。

最深部にボスが待ちかまえている。倒して音を覚えよう。

## 7 スリークへもどると

どせいさんに別れを告げてスリークへもどってみると、町の人が出迎えてくれた。ゲップーをやっつけたことで、ゾンビがいなくなったという。めでたし、めでたし。

感謝感激雨あられの町の人々。ゾンビはもういないのだ。

### マジックバタフライ最大限利用

PSIポイントが回復するマジックバタフライはつかまえると、いなくなってしまう。だが、戦闘してバタフライのいた地点にもどってみると、復活しているのだ。バタフライいる場所で経験値かせぎすれば、ラクチンなのだ。

バタフライは戦闘のあとに同じ場所に復活する。覚えておこう。

## 8 ハイウェイバス再開！ドコドコ砂漠へ

以前はトンネル内におばけが出るというので運行がストップしていたハイウェイバス。だが、ばけものがいなくなったので業務を再開。"BUS STOP"の看板をチェックするとバスがやってくるぞ。

バスに乗ってドコドコ砂漠へ。熱帯夜が続くのかな？

# スーパードラッケン

■ケムコ■発売中■9,800円■バッテリーバックアップ

16M A/R

## 本格派アクションRPGはこれで決まり！

## ケザー島にさらわれた恋人カテリーナを救い出せ!!

主人公のアレクスは剣の修行のためにとケザー島へやってきた。彼はここで恋人カテリーナと知り合う。カテリーナは、彼の剣の師匠クノス老師の孫娘なのだ。そんなある日、カテリーナが何者かに連れ去られてしまった。アレクスは、彼女が落としていったペンダントを胸に、カテリーナ奪還の旅に出る決意をするのであった……。

さて、今回はいままでの総まとめということで紹介していこう。

アルゴスに恋人カテリーナを目の前でさらわれてしまったアレクスだが……。

### 今回の攻略ポイント

タイロンの火薬庫（火薬）
▼
炎の洞窟（炎の指輪）
▼
氷の要塞（氷の指輪）
▼
ケザー島大神殿（ギザ敗北デモ）
▼
オルタ神殿（ドラッケン）
▼
セクレッタ神殿（ドラッケン）

ケザー島

ガライス山道をこえると、カサドラの町がある。ここは炎の洞窟へ行くときのポイントとなる。

セクレッタ神殿に入るには、光の橋をかけないと行き来できない。まず、ジェイド鉱山へ行こう。

ミラゲレスの町に入るため角笛が必要だ。砂漠の北にいる金色のサンドワームが……。

オルタ神殿は砂漠に埋まっている。ミラゲレスの町を出たら角笛を吹いてみよう。

氷の要塞のワープゾーンを使うと、ケザー島大神殿へ行くことができる。ここにカテリーナが……。

氷の要塞は、全体が迷路のようになっている。うみへびのウロコをもっていないと、入ることすらできない。

ここはスタート地点の町ファイタス。まず、タイロンという爆弾職人に火薬庫へ火薬を取りに行ってくれと頼まれる。最初の試練だ。

湖の洞窟にはロディスタという戦士がいて、炎の洞窟攻略のヒントをくれるぞ。とりあえず行ってみよう！

### 武器は使い分けよう!!

最初にもっているのはソードだけだが、すぐに遠距離攻撃が可能なハウザーが手に入る。用途に応じて使い分けていこう。また、武器自体もレベルアップする。

ソード

ハウザー

### 攻略に役立つポイントがこれだ!!

このようなところに入ると、必殺技がマスターできるのだ！

必殺技を覚える

指輪を装備することで魔法が使えるようになる。

必須アイテム

HPの最大値を増やすアイテム。特定の場所や森林にある。

ハートのうつわ

# 修行の町ファイタスからセクレッタ神殿までのポイント!!

## ①タイロンの火薬庫

ガライス山で、大岩に行く手を阻まれたアレクス。ここを突破するためにはタイロンの爆弾が必要だ。そこで、アレクスはタイロンに頼まれて、モンスターが番をする火薬庫に火薬を取りに行かなければならなくなった。そこには巨大サソリ・プラティカが……。

さらわれた恋人カテリーナを救出するために旅立つアレクス。

タイロンの家に爆弾をもらいに行くと、そこで頼みごとをされる。

BOSS
## ②大岩を破壊し炎の洞窟へ

火薬庫のモンスターを倒し火薬を入手したら、あとは爆破だけだ。カサドラの町ではロディスタが炎の洞窟に入るのに必要なものを教えてくれる。目的のものが入手できたら、カサドラの南の洞窟をめざせ！

大岩を爆弾で破壊すれば、山をこえたカサドラの町に行くことができる。

火薬庫から火薬を取ってくると、タイロンが爆弾をくれる。これで、ガライス山に行ける。

うみへびのウロコで、洞窟の炎を消すことができるのだ。

BOSS

## ③雪原エリアの氷の要塞

炎の指輪が手に入ったら、カサドラの町にもどろう。町には雪原エリアにぬけるワープゾーンがある。ここではきっと、炎の指輪が役に立つぞ。

この部屋の奥にはワープゾーンがある。ここから雪原エリアへ。

こちらは氷のエリアのポイント。雪原エリアは、すべりやすい！

BOSS
## ④ケザー島大神殿

さらわれた恋人カテリーナは、ここケザー島大神殿にいる。この神殿にはギザをはじめ、彼女をさらった張本人アルゴスが住んでいる。で、後半は強制イベントになっているぞ。

このケザー島大神殿に恋人カテリーナが捕らえられている。

神殿のなかの僧から、過去のギザの情報をきくことができる。

## ⑤オルタ神殿

オルタ神殿は、ピエロのかっこうをした魔物にのっとられてしまったと、神殿の巫女が教えてくれた。この魔物はオルタ神殿の奥にいるボス、ディアマだ。こいつを倒すとドラッケンがガードラックに宿らせてくれる。

砂漠の北付近に出るサンドワーム。ランダムに出現するので、ひたすら戦闘だ！

砂漠の北に出現する金色のサンドワームを倒し、角笛を見せよう。それでミラゲレスに入れるようになる。

金色のこの神殿はふだんは砂漠の砂のなか。ミラゲレスを出たら、すぐ角笛を吹いてみよう。

BOSS
ピエロのかっこうのボス、ディアマだ。攻撃が憎らしいぞ！

## ⑥セクレッタ神殿

ここは湿原の町オルソート。セクレッタ神殿に入るためには、まずジェイド鉱山へ行き、オートラント博士の作った光の橋のスイッチを入れなければならない。神殿の内部の水路を進んでいくと、氷の指輪を使わなければ通れない場所がある。そして、ボスのダムドコリアを倒せば、ドラッケンがソルドラックを完成してくれるぞ。

この奥に光の橋のスイッチがある。スイッチは押す順番があるらしい。

ジェイド鉱山、光の橋のスイッチをONにしないとセクレッタに入れない。

最初の4人のドラッケンの登場。アレクスには、とても強い味方になってくれるはずだ！

セクレッタ神殿は意外と複雑で、迷いやすい。なかには、カギやアイテムもたくさんある。あちらこちら、くまなく探索してみるのもいい。

BOSS
セクレッタ神殿のボス、ダムドコリアを倒すと最後の4人のドラッケンが登場。これで合計8人全員集合だ。ここから、真のドラッケンをキミは知るだろう！

新着ソフトの見どころをクローズアップ!

# 新作 スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE



## カービィボウル

**カービィの世界を舞台にした不思議な玉遊び**

ACT　10M

●任天堂●9月21日発売●7,900円●バッテリーバックアップ

### ★一言でいえばゴルフのようなもの!?

立体のコース上をはねてころがる、ボールになったカービィ。任天堂の新作は、この〝カービィボール〟を打ってカップインをめざすゲームだ。というと、ゴルフゲームじゃないかと思うかもしれないが、目的だけがゴルフと同じで、あとはちがうのだ。

コース上には何匹かの敵キャラがいるだけで、なんとめざすべきカップが見あたらない。じつはボールを敵にぶつけると星になり、最後の残った1匹がカップに変わるのだ。カップインするまでの打数を争うので、どの敵を最後まで残してカップにするか、要するに〝どういうルートで敵を倒していけば効率がいい〟かを考えて打たなければならない。また、打ちかたによっていろいろなスピンをかけたり、打ったあとにボールの動きを変化させたりすることも可能。戦略性にアクション要素をプラスした、いままでにないゲームだ。

### 踊れ! 踊れ! カービィダンス

クリア後には〝カービィダンス〟の画面が見れるぞ。独特のカービィの世界が味わえる。

### ガイドラインを調教

実際に打つ前に、ボールの軌道をガイドラインで表示することによって、シミュレーションすることが可能。初心者には複雑なバウンドの予測が不可能だから、うれしい機能だね。

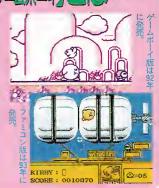
### 敵の能力をコピー

ファミコン版にあった、敵の能力を奪ってしまうコピー能力。高いところから打ち降ろすときにパラソルの能力を使うと、フワフワとコントロールしながら降りることもできるよ。

### 「星のカービィ」(ファミコン/ゲームボーイ)とは……

ユーモラスなカービィが横スクロールのステージをはねまわる「星のカービィ」は、ゲームボーイとファミコンですでに発売されている人気アクションゲーム。口で吸いこむことによって、いろいろなアクションができるところがおもしろかったよね。そのほかゲームボーイでは、ピンボールのゲームも出ているぞ。

ゲームボーイ版は92年に発売。

ファミコン版は93年に発売。

### 2P対戦もおもしろいぞ!

1Pモードはより少ない打数でコースまわることをめざすが、2Pではより多くのポイントを稼ぐことをきそう。

敵を倒すと星に変わるのは1Pと同じだが、たとえ相手が先に獲得した星でも、自分がそのあとに通過すれば、星の色が自分の色に変わりポイントになる。そして、どちらかがカップインした時点で次のホールに移るのだ(計8ホールの合計ポイントで勝敗をきそう)。

相手のボールに体当たりして位置を移動させたり、コピー能力を使ったり、また敵を倒さずに星を取りにいったりなど、相手との微妙な心理戦が勝敗を分けそうだ。

### テクニックと駆け引きが大事

2P側が黄色のカービィ。1P側にぶつけると体力を消耗させたり、能力を交換したりもできるのだ。

## ミリティア

SLG・12M ●ナムコ●11月18日発売予定●予価8,800円●PW

### 近未来が舞台のリアルタイムSLG！

ナムコから登場する「ミリティア」は、近未来の荒廃した地球を舞台にした、リアルタイムSLGだ。
独裁者ゾルゲフの手に落ちた地球を取りもどすため、プレイヤーは地球解放軍コロニー連合軍、通称ミリティアを指揮するのだ。疑似3Dによる戦闘用ロボット「バトラー」やミサイルによる戦いは、迫力満点。ゲームはリアルタイムで進んでいくので、緊張感もバツグンなのだ。こりゃ燃えるぞ〜。

自軍と敵とで、それぞれの島にわかれて戦闘開始だ！

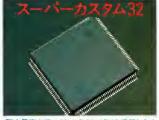
中央の建物が指令基地だ。これを破壊されないように守りつつ、敵陣を攻めるのだ。

バトラーを輸送機で敵陣へ。敵と遭遇すると自動的に戦闘だ。マニュアル操作も可能。

## 超高速　本格囲碁

TAB・未定 ●セタ●発売日未定●価格未定●マウス対応

### ニューチップ搭載の本格囲碁!!

スーファミ将棋では不動の地位を築いたセタが、今度は囲碁で勝負する。そしてやはり、森田将棋シリーズで強烈なパワーを見せてくれたカスタムチップの最新版を搭載しているのだ。その名もズバリ「スーパーカスタム32」。こいつが計算待ちの時間を短縮してくれる。
対局のほうも個性的な6人を相手に、さまざまな打ち手が楽しめる。路盤も9路盤、13路盤、19路盤の3タイプをそろえ、初心者からベテランまで楽しめる内容だ。対局成績から自分の級がわかる判定機能もついているぞ!!

現在最高水準の32bit RISC-CPUを採用したカスタムチップ。カセット側で可能な限りの処理速度を出すことに成功している。

このカスタムチップには、超高速の文字がふさわしい。

対戦相手も豊富で、初心者からベテランまで楽しめるぞ。

## ツヨシしっかりしなさい〜対戦ぱずるだま

PUZ・8M ●コナミ●10月発売予定●8,500円

### おおだまとL字型がポイント

画面を見てもらえばわかるように、流行りの落ちモノパズルゲームだ。先にゲーセンではオリジナルのキャラを使ったもので登場しているが、スーファミ版ではなんと、TVで放映中の『ツヨシしっかりしなさい』のキャラを使っているのだ。

ゲームのルールは、同色のおおだまを縦、横、L字型に3つ以上並べると消せる。その連鎖に反応して、こだまがおおだまに変身する。こだま自体では消せないこともポイントの一つだね。

#### 連鎖で勝て！

連鎖をすると、相手におじゃまブロックを送ることができる。連鎖をねらうしかないぞ。

もちろん、2P対戦、難易度設定もあるよ。

## 横山光輝三国志盤戯『スゴロク英雄記』

TAB・12M ●エンジェル●11月発売予定●予価9,800円●マルチプレイヤー5対応

### 横山光輝三国志をスゴロクで体験！

歴史シミュレーションゲームとして発売されていた「横山光輝三国志」が、今度はスゴロクゲームになって登場だ。三国志特有の武将集めや国取りの要素もバッチリ再現。また、武将にレベルアップの要素、武器、はかりごととの相性などの要素もあるぞ。

これはオープニングの選択画面。ちなみにキャラは貂蝉。

戦闘はこんな感じだ。画面は風計の計略攻撃。

プレイヤーは主君となり中国大陸をめぐり、武将を集めながら目的地（城）をめざす。

お店ではアイテムの売買が可能。ここはRPGみたいだね。

## 雀友記 悟空乱打

TAB・8M ●ヴァージンゲーム●11月発売予定●予価8,900円

### 『西遊記』を舞台にした麻雀ゲーム

孫悟空が大活躍する中国古典の代表作『西遊記』。それをモチーフにした麻雀ゲームが出るぞ。

メインのシナリオモードでは、プレイヤーが三蔵法師、孫悟空、猪八戒、沙悟浄になり、中国から天竺まで経典を入手するため旅する。旅の途中には行く手をはばむ妖怪たちが出現、麻雀で戦い勝ちぬいていくのだ。そのほか、妖怪たち16人から任意に選んで遊べるフリー対戦モードと、麻雀牌を使った神経衰弱など3つのゲームが楽しめるサブゲームモードもある。

シナリオモードでは麻雀に勝つと、パスワードが入手できるのだ。

細かなルールの設定も自由に変えられるぞ。

## 本格将棋 風雲児龍王

TAB・8M ●ヴァージンゲーム●12月発売予定●9,800円●B.B

本格的な将棋ゲームの登場だ。とくにエディット戦は、将棋の実力養成にはもってこいのモード。初心者から上級者まで幅広く遊べるぞ。マウスにも対応しているよ。

ゲームモードを選んだあと、振り駒で先手後手を決める。

木目盤で二文字駒のゲーム画面。途中、黒子が走ることも。

◎トーナメント戦

予選ブロックからトーナメント、さらに王位継承戦と勝ち進み、優勝をめざすモード。難易度、時間の設定はできない。

◎対局戦

1局だけの対コンピュータ戦、対人間戦が遊べる。各種設定が可能。感想戦もある。

◎エディット戦

駒を自由に配置できるモードと、過去の名人戦の棋譜を再現して好きなところから差し継ぐことが可能なモードの2種類。

## ライオン・キング

ACT・24M ●ヴァージンゲーム●12月発売予定●9,980円

### ジャングルの王者をめざして戦え!

「美女と野獣」「アラジン」に続く、今夏公開のディズニーのアニメーション映画「ライオン・キング」がアクションゲームになったぞ。

主人公はもちろん、ライオンのシンバ。アフリカの大自然を舞台に、幼年期が前半6面、成体期が後半4面の計10面、そしてボーナスステージも2面用意されている。ゲーム中にはムファサ、ラフィキ、スカーなど映画にも登場したキャラクターがいたり、ゲーム中の音楽14曲すべてに映画のサウンドトラックが使われていたりと、映画の世界がそのまま味わえそうだ。

右上の表示が体力。左上が吠えのメータ。吠えはアタックの一つだ。

おとなになったシンバ。アタック方法に、爪のひっかきがくわわる。

3ステージめにはヌーに追いかけられる強制前スクロールのシーンもあるのだ。

## 中野浩一監修 競輪王

SLG・4M ●ココナッツジャパン●発売日未定●価格未定

### フンフンハッハッ、こぎまくれ!

世界の中野浩一が監修した競輪シミュレーションが登場だ!

プレイヤーはホヤホヤなりたての競輪選手。厳しいトレーニングを重ね、太くなった足で決勝レースを勝ち残り、競輪グランプリに優勝するのが目的だ。

いわゆる育成SLGだが、競輪をまったく知らない人でも、プレイするうちに競輪にくわしくなってしまう、初心者歓迎のゲームだ。

成長すると足がどんどん太くなっていくぞ。

健康管理も必要。優秀な選手は故障しないぞ。



メニューによって上がるパラメータがちがうのだ。

いよいよ決勝。ジャンがなってラストスパートだ。


※画面写真は開発中のものです。

## ザ・ファイヤーメン

● ACT・未定 ●ヒューマン● 9月9日発売●9,300円●パスワード●

### 消防士になって火事を鎮火せよ!

ヒューマンからスリルあふれるアクションゲームの登場だ! プレイヤーは、消防士となりコンピュータのあやつる相棒ダニエルとともに、火災の鎮火を行うのだ。

火災現場では、まるで生き物のように動きまわる火を消すだけでなく、逃げ遅れた人の救助もたいせつな任務。しかし床が突然くずれたり、天井からライトが落下してきたりと、危険がいっぱい。無事に火を消すことができるかな?

上向きと下向きの放水ができる。状況によって使い分けよう。なかまの通信も見のがすな。

全6ステージ。それぞれ目的がちがうのだ。

消化爆弾!!

## クラッシュ・ダミー

● ACT・8M ●アクレイムジャパン● 9月30日発売●8,900円●

### ダミー人形だって生きているんだよオ(?)

"クラッシュ・ダミー"とは、自動車の衝突実験で使われるダミー人形のこと。なんとこのゲームは、その人形をあやつるアクションゲームなのだ! 敵は世のなかから安全というものをすべて消し去ってしまおうとするロボット、ジャンクマン。敵に当たるたびに体がバラバラになっていくダミー人形だけど、世の安全を守るため、体をガタピシいわせてがんばろう!

ふみつけるかスパナを投げて敵を撃退するのだ。

クラッシュするか、させるか、行く手は厳しいぞ。

### ジャンクマンを倒せぇ――

あれ?

## スーパーラグビー

● SPT・8M ●トンキンハウス●10月21日発売●9,000円●B.B.●

### めざせワールドカップ!

'94年のスポーツ界はサッカーのワールドカップで盛り上がったけど、来年の'95年にはラグビーのワールドカップが開催されることは知ってたかな? 今年の10月にはそのアジア予選が行われるが、同時期にその予選をより盛り上げてくれるゲームが発売されるぞ。

このラグビーゲームの特徴は、試合展開に応じて画面がアップ画面にきりかわる点。とても臨場感のある試合が楽しめるぞ。しかもうれしいことに、ラグビーをあまり知らない人のための解説モードもあるのだ。このゲームをプレイして来年の流行を先取りしよう!

登場チームは個性あふれる全16カ国。キミの好みの国は?

### ここぞのときにズームアップ!

試合の状況に応じて画面がズームに。迫力満点だ!

## 機動戦士ガンダム(仮)

● SLG・12M ●バンダイ●発売日未定●予価9,800円●B.B.●

### リアル・ガンダム シミュレーション!!

ガンダムファンに朗報だ。なんと、待ちに待っていたSDではないリアル・ガンダムのシミュレーションゲームの登場なのだ。

しかもゲームストーリーは、テレビ版の物語を14章に構成したものと、6章で構成されたオリジナル・ストーリーの2種類が楽しめるようになっているぞ。

テレビ版シナリオでは、プレイヤーは連邦軍を操作することになる。また使用できるユニットはおもにガンダム、ガンキャノン、ガンタンクの3機だけ。これはあくまでもテレビシナリオに忠実に再現されているから、ファンは必見。

### MSの白兵戦だ!!

砂漠に姿をあらわした青いモビルスーツ・グフ。もちろん乗っているのはランバ・ラルだ。

もちろん赤い彗星のシャアもいるぞ。

ガンダムワールドをリアルに再現。ファン必見だ。

## 海釣り名人〜スズキ編

SLG・8M ●EAビクター●11月発売予定●予価9,800円●B.B

# 海釣りはスポーツだ!!

EAビクターから、海釣りゲームの発表があったぞ。

このゲーム、さまざまな技術を駆使して、スズキ（シーバス）を釣るというもの。とはいっても、堤防でボーッと糸をたれる、というのではない。何種類ものルアーや餌を駆使して魚との駆け引きを楽しむという、スポーツ色の強い釣りなのだ。釣果を競うチャンピオンシップモードもあるし、釣りファンなら見のがせないぞ。

大会では制限時間内に最大の釣果を上げなければならない。

ここからが魚とプレイヤーとの一騎討ち。ばらさず、逃がさず、釣り上げろ。

これは好きなところで釣りを楽しむ「アングリング・モード」。

## 麻雀戦国物語

TAB・8M ●四次元●9月30日発売●9,300円●B.B

# 打倒信長！ 麻雀戦国時代!!

四次元から麻雀ゲームの発表だ。

この「麻雀戦国物語」は、戦国時代の有名武将になりかわって、日本全国を麻雀で統一しようというもの。10人の武将から一人を選んで全国統一、打倒信長をめざす『麻雀戦国物語』、好きなキャラクターと相手を選んで対戦する『フリー対戦』、16人でトーナメントを戦う『麻雀大会』の3つのモードがある。どの武将も個性的で、いろんなところで〝しゃべり〟が入るから、思わず気合いが入るぞ。

『麻雀戦国物語』のモードでは、いろんな技が使える。

2人麻雀だけど、点数計算などは4人打ちとおなじだ。

こういうヘンなメッセージが各所にあらわれるのだ。

## ミッキーの東京ディズニーランド大冒険

ACT・10M ●トミー●12月発売予定●予価9,800円

# TDLでキミも冒険しよう！

東京ディズニーランド（以下TDLと省略）のオフィシャル・スポンサーであるトミーが、このTDLを舞台にミッキーマウスが大活躍するゲームを発表したぞ。

このゲームの目的はTDLに散らばったミッキーのなかまを見つけだし、ショーを成功させること。ゲームに登場するステージはカリブの海賊やスペースマウンテンなどおなじみのアトラクションばかりで、ゲーム中のサウンドもエレクトリカルパレードのテーマ曲など楽しい音楽が満載なのだ。

おなじみのアトラクションを舞台にしてミッキーの楽しい冒険が繰り広げられるぞ。

## ポコニャン！ へんぽこりんアドベンチャー

ACT・8M ●東宝●12月下旬発売予定●予価8,800円

# へんぽこりんアクションだ！

藤子・F・不二雄原作で、アニメもNHKで人気放映中の「ポコニャン！」がスーファミでアクションゲームになって登場するぞ。

ゲームは横スクロールタイプのアクションで、ポコニャンは、カンガルー、鳥、ハリネズミの3種類に変身し、動物などのかわいらしい敵キャラを倒しつつ、ステージ内のフルーツを集めながら、全5ステージを進むというものだ。

軽快なスピード感がウリ。また、ゲームオーバーがないのも特徴で、小さい子どもや、アクションゲーム初心者にオススメだ。

# モータルコンバットII ～究極神拳

● 死の闘い、それがモータル・コンバット

ACT 24M

●アクレイムジャパン●発売日未定●価格未定

## 魔拳と神拳の壮絶なる闘い

画像取りこみによるリアルなキャラクターの動きと、どんな対戦格闘にもないような個性的な攻撃

キャラクターが増えて技の種類も豊富になったのだ。

が話題だった「モータルコンバット」のスーファミ版第2弾がついに登場するぞ。

今回の敵は、前作のボス、シャンツェンをあやつっていた魔人ショウカン。みずから人間界征服に乗り出したショウカンを倒すため、12人の格闘家が闘いをいどむのだ。

キャラクターが前作の7人から12人に増えたことで必殺技も全部で57種類と大幅アップ。なんとキャンセル技も可能になった。また、いろんな話題を振りまいた究極神拳も1人2種類に増え、個性的な雰囲気を保ちながらも対戦格闘ゲームとしてよりグレードアップしているぞ。

前作のボス・シャンツェンも使えるようになった。

## 12の格闘家が集い、悪夢の宴が再現される……

前作で使えなかったキャラも含め、12人にボリューム増。

女性も2人に増えた。どんな攻撃を使うのか？

# バトルクロス

● RAC・8M ●イマジニア●12月発売予定●予価9,800円

## 超過激な箱庭レースゲーム！

イマジニアの「バトルクロス」は、未来のエアバイクレースを題材にしたレースゲームだ。さまざまなしかけのあるコース（全8コース）を、多彩なアイテムをとって、ほかのバイクを妨害したり、逆に回避したりしつつ、規定周回を走って勝利をめざすというもの。

ゲームモードは、4人のプレイヤーから選べるストーリーモード、最大5人まで対戦できるバトルモード、1人専用でハイスコアをめざす腕試しモードの3つ。やはり友だちとの対戦が盛り上がるぞ。

DRIVER 1
DRIVER 2
DRIVER 3
DRIVER 4
DRIVER 5
DRIVER 6
1 RACE MATCH
COM LEVEL

マルチプレイヤー5対応で、最大5人まで遊べる。

でだしのしゅんぱつりょくは ちょういちりゅう！ にげきれ～！

ストーリーモードはキャラを選べるぞ。

### 敵車を妨害するのだ！

画面は固定ながら、いろんなしかけがある。また、落ちているアイテムを有効に使うのだ。

# スーパーレッスルエンジェルス

● SLG・12M●イマジニア●12月発売予定●予価9,980円●B.B.

これはパソコン版の「レッスルエンジェルス3」をSFC用にリメイクした、女子プロレス団体経営シミュレーションゲーム。

プレイヤーは女子プロレス団体を経営しつつ（興行やサイン会など）、レスラーを育成して、他団体のタイトルベルトを獲得するのが目的。登場するレスラーは58名。

試合では、カードバトルシステムが採用され、技が決まると迫力あるグラフィックが表示されるのも特徴だ。

ローラ

結城 千種～！

これは試合中の画面写真。技を出すとストロボ風に表示されるぞ。かわいいレスラーが多いのもうれしいところだね。

## UFO仮面ヤキソバン 〜ケトラーの黒い陰謀〜

**ACT・8M** ●DEN'Z●10月発売予定●価格未定

### 怒りのあげ玉でケトラーを倒せ!!

日清の焼きそば「UFO」のプロモーションで作られたソフトが、ついに発売されることになった。抽選にもれてしまったキミも、これで楽しむことができるのだ。

CMでおなじみのマイケル富岡ふんする麺惑星の王子「ヤキソバン」が、ケトラーにさらわれたマユミ姫を助けるべく、地球に降り立った。おなじみのユニークな必殺技もすべてあの声で再現。テントに寝袋、一輪車などの人気のグッズもアイテムとして登場するぞ。

全5ステージで、CMの場面も再現されている。最終ボスはやはりケトラーだ！

あげ玉ボンバーも健在だ。マイケルの声がイカス!!

サンコンの怪演したニセヤキソバンも登場する!!

## TOKORO'Sマージャン

**TAB・8M** ●ビック東海●9月30日発売予定●9,500円

### トコロだっ、マージャンしませんか？

最近、マージャンゲームが多いけど、やっぱりゲームなんだから楽しくなくちゃいけません。そこでトコロさんの登場。どこかで見たことのあるキャラクター18人が、性格どおり（？）の打ちかたで攻めてくるのだ。

ルールや点数計算もトコロさんが親切丁寧に教えてくれるモードもあり、初心者にもラクラクだ。

イベントモードでは、TV局などで麻雀をくりひろげる。中央の女性はもしや……。

モードは4つ。麻雀を楽しむすべての要素が集約。

麻雀がわからない人にもピッタリのモードも。

## 本格麻雀 徹萬 II

**TAB・4M** ●ナグザット●10月発売予定●価格未定●B.B.

### データが充実！

人気の本格麻雀が、パワーアップして帰ってきた！ 今度は、実在する有名プロ雀士やタイトル戦がゲーム中に登場するのだ。また、地方によってことなる麻雀ルールに対応しているので、より遊びやすく感情移入しやすいぞ。

獲得賞金によって、隠れ大会なんていうのもあるらしいぞ。

ゲームモードは、5年間で12戦をトーナメント形式できそう「タイトル制覇」と、「フリー対局」の2つ。環境設定が11項目で自由に設定できるうえ、対局のデータは細かく分析され保存されるぞ！

15人のプロ雀士から3人を選択するフリー対局だ。

このほかにもグラフで成績を見ることもできるぞ。

マウスにも対応しているので、操作性もかんたん。プレイしやすい環境に設定しよう。

## スーパーフィッシング ビッグファイト

**SLG・12M** ●ナグザット●発売日未定●価格未定●B.B.

### ブラックバスや幻の魚を釣り上げろ！

ナグザットから、コミカルで遊びやすく、しかもリアルな釣りゲームの登場だ！ 目的別にわかれた9つのシナリオに挑戦していく、のだけれど、ブラックバスだけでなく、幻の魚といわれている土佐の〝あかめ〟や、釧路の〝イトウ〟なども登場するのだ。魚は、それぞれ個性的なので、緊張感ある釣りを楽しめるぞ。

力まかせじゃダメだ。的確にポイントをねらってキャスト！

岩を利用して糸を切ろうとしたり、魚の個性が豊かなのだ。

釣具メーカーのマミヤ オーピーの協力で、実在するルアーが登場するぞ！

それぞれの湖には、ボス的な巨大魚もいる。釣り上げろ！

## マキシマム・カーネイジ(仮)

ACT・16M ●アクイレムジャパン●10月発売予定●予価9,800円

### 宿敵ベノムがなかまに！

アメリカのマーベル・コミックスで有名なスパイダーマンと、その宿敵ベノム。この2人が協力して悪を倒すゲームが登場するぞ。

2人共通の敵となるのは、凶悪犯罪者クレタス・キャサディに寄生し、成長を遂げたエイリアン、カーネイジ。地球の平和を脅かす彼を倒すために、お助けキャラとしてキャプテン・アメリカなどのスーパーヒーローも登場するぞ。

クモの能力を身につけたスパイダーマン。

ベノムはゲームの途中からなかまにくわわるぞ。

カーネイジのなかま、ドッペルゲンガーやシュリークなどがスパイダーマンに襲いかかる。

## ドラえもん3 ～のび太と時の宝玉

ACT・12M ●エポック社●12月発売予定●9,500円●PW

### 過去から未来へ大冒険！

みんなの人気もの、ドラえもんのスーパーファミコン用ゲームの第3弾がいよいよ登場するぞ。

今回のゲームの舞台は原始時代から西部開拓時代、未来世界とさまざま。歴史を自由に変えられる「時の宝玉」を守るために、時代をこえたのび太の大冒険がくり広げられるのだ。もちろん登場キャラクターはドラえもんをはじめとする5人。とくに今回は、ひみつ道具を使うときやイベントシーンなどで登場キャラの声がきけるようになっていて、本物のアニメを見ているような臨場感があるぞ。

#### 時の宝玉をさがせ！

今回も途中で登場人物との会話シーンがあるぞ。

キャラと道具の組み合わせでいろんな攻撃が可能。

キャラの声も豊富に取りこまれている。ひみつ道具を使うときにしゃべってくれるかも。

## ジャムズ

PUZ・4M ●カロッツェリアジャパン●11月発売予定●7,800円

本誌で好評連載中の「ジャムズ」が、パズルゲームで登場するぞ！ 画面上部から落ちてくるサイコロを、同じ色ではさむように誘導しよう。すると、サイコロの目が1つずつ減っていき、このときサイコロの目がゼロになれば、サイコロごと消すことができるのだ。

サイコやダイスケが、世界征服を企む、「悪の秘密結社」に挑戦するというストーリーモードなど、4つのモードが楽しめるぞ!!

色と数字を組み合わせる、高度な戦略性が燃えるぞ～。

特殊ブロックや攻撃ボールなどのアイテムも落ちてくる。うまく使って暗黒手品団を倒せ！

## 永遠のフィレーナ

RPG・12M ●徳間書店インターメディア●今冬発売予定●予価9,800円

### 男として死ぬまで戦う

男として育てられたフィレーナは、帝国人民のための娯楽ショーで働き続ける。バトラーとして殺し合いを見せるために……。

2元同時中継という新手法を用いたRPGを原作・首藤剛志、キャラデザイン・高田明美など、豪華スタッフで贈る。今冬登場予定だ。

右の建物が闘技場。左はクレチア地区。

このあとバトル画面に切りかわり…。

主人公のフィレーナ。バトルショーで死ぬまで戦い続けるクレチア(奴隷)だ。

SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

業務用の最強テクニックを今、伝授!!

最強闘士養成所

# スーパーストリートファイターII

## 第4回 春麗/バイソン 道場

## 8月10日……今年も国技館に熱い風がふく

今年もストIIファンにとってアツい日がやってきた! そう、8月10日国技館にて、すっかりおなじみになった、ストII日本一の座を争う〝スーパーストリートファイターIIチャンピオンシップ'94 IN国技館〟が開催されたのだ。

スピードは☆3つ、コントローラのコンフィグは一切ナシ、という厳しいルールにもかかわらず、全国から日本一をめざす強者たちが、なんと8000人も集結した。

新キャラを使用している選手はほとんど見られず、オーソドックスにリュウ、ケン、そして気功拳で大幅にパワーアップした春麗の姿が多く見られた。

### 歴代CHAMP参加!

歴代チャンプは、ステージ上でのトーナメント戦からシードで参加。しかし、2人ともベスト4に残れなかった。残念!

大会には、ミス春麗やミスキャミィらもかけつけた。また、映画版ストIIの主題歌を歌っている篠原涼子ちゃんもきたぞ。

### イベントもいっぱい

### 大会の流れ

**予選**

パスポートをもっていない選手たちは、まず「予選」を2回勝ちぬかなければならない。午前中からの予選では、早くもアツイ闘いがくりひろげられていた。

**本選**

パスポート参加者および、予選を勝ちぬいてきた選手が激突! 本選は6回。優勝決定戦に参加できるのは、4人だけだ。ここからは試合のレベルも上がり、連続技もバリバリ見られたぞ。

**そして決勝リーグ**

いよいよ優勝決定戦! ここだけは、ポイント制の総当たり戦となる。ちなみに、ストレート勝ちだと3点、2勝1敗だと、勝者には2点、敗者には1点が与えられる。もちろんストレート負けの選手はポイントなし。この条件で3回闘い、全試合終了時に、最もポイントの高かった選手が優勝者となる。試合の模様はモニターで中継されたぞ。

## 今年のチャンピオンはだれだ!

本選は、地方大会を勝ちぬくか、雑誌などのプレゼントでパスポートを手に入れたラッキーな選手たち、予選を勝ちぬいてきた選手たちで行われた。

そして、32人から16人へと絞りこむトーナメント戦は、ステージ上で闘いが進められた。そして、ベスト4決定! ここからは、恒例の総当たり戦のポイント制だ。

しかし、全試合終了後、首位が同ポイントで2名。サドンデスで優勝決定戦が行われ、新チャンピオンが誕生したのだ!!

なんと同点首位が2人! 決着はサドンデスで、先に2勝した者が勝者となる。

### 木塚純君!

リュウを使って、圧倒的な勝利を収めた木塚君。3代目チャンプは、君だ!

# コマンド入力について

いまさらではあるが、必殺技は"コマンド入力""ボタン連打""タメ"の3種類がある。しかし、そのコマンドなどに関しても、それ自体を簡略化することができるのだ。国技館大会が終わっても、道場は来年にむけて、新しい技術を提供し続けるぞ。

通常コマンドを簡略化することは、闘いのなかでも非常に大事なことなのだ。

## 昇龍拳をヨガフレイムコマンド

昇龍拳やヨガフレイムのコマンドをそのままに考えるとけっこう出しにくいが、下にあるように考えることによってかんたんになる。とくにヨガフレイムコマンドはほとんど波動拳と同じでいい。

一瞬横に移動して波動拳を出す、という感覚で出せばいいぞ。

横からではなく、斜め下からコマンドをはじめてもこのコマンドは成立する。

## スクリュー系コマンド

スクリューコマンドは、レバー一回転というものだが、これでは立ったまま相手に技をかけることができない。スクリューは正確にいうと↑→↓←（または逆）の4方向が連続で入ればいいというもの。つまり、下のようなコマンドで十分なのだ。

立った状態でスクリューをかけられなければザンギエフ使いとはいえないのだ。

最後の斜め上とほぼ同時にボタンを押せば、ジャンプすることはない。

## 横タメ系コマンド

タメに関しても、横タメのみコマンドを変化させることができる。下のようにタメをいったん解除してふたたびタメはじめ、そこでボタンを押すことによって、次のタメ時間が短くてすむのだ。

これを利用すれば、いろいろなところで優位に闘いをすすめることができる。

## 奥義ソニックサマー

上の方法を利用して行われるのがこの"ソニックサマー"と呼ばれる技だ。使いこなすと非常に強力な技だが、タメ時間の関係で、ガイル以外では非常に難しい。ディージェイでは困難な技。

画面にソニックが残っているのにサマーソルトが出ていることに注目だ。

レバーを斜め下にもどしてからパンチを押すことが大事。これで相手が飛んでくればサマーで、そうでなければソニックを撃てる。

## バルログにへんな技発覚!!

タイトルのとおり、変な技が発見されてしまったのだ。なんと、しゃがみ強パンチをキャンセルして立ち強パンチが出せるのだ。2ヒットコンボをねらうこともできるが、残念なことに、立ちパンチのときにしかキャンセルすることはできない。

最近発覚したこの情報。使いこなせればバルログは最強キャラになってしまうかも。

中国代表

# CHUN-LI

## 春麗

生年月日：1968年3月1日
身　　長：170cm　体重：秘密
スリーサイズ：B88cm　W58cm　H90cm
血液型：A型
好きなもの：クレープ　フルーツ類
嫌いなもの：ベガ

## 極めればより強くなる

今回、新しい女性キャラの登場で、若干影が薄くなっていると思われた春麗だが、実際の戦闘においては前作を大きく上まわる成長を見せている。変更点は、気功拳のコマンドが変更された、通常技も追加された、空中投げの間合いが広くなったといった大きなもの。移動力、攻撃射程、攻撃力すべての面において強力なものをもっており、通常技での連続攻撃を極めさえすれば、非常に強力なキャラになることはまちがいない。

スーパーでコマンドが変更された気功拳。グラフィック自体も変更になっている。

## 基本通常技

技のスピードが全体的に速く、スキも非常に小さいというのがもっとも大きなポイントだろう。それによってくりだされる通常連続技の数々は、どんな場合からでも強力な攻撃を行うことができるようになっている。対空必殺技がないぶん、通常技に対空攻撃が多い。

そのほとんどは立ち攻撃に集中しており、普段相手を攻撃するときはしゃがみ攻撃といった大きな分担ができあがっている。ジャンプの高さが高いこともあり、空中戦でも優位に立てることが多い。

| 遠距離立ち攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | 平掌打※ |
| 中パンチ | 追突拳 |
| 強パンチ | 開脚突拳 |
| 弱キック | 中段蹴 |
| 中キック | 上段蹴 |
| 強キック | 後周脚 |

| 近距離立ち攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | 肘打 |
| 中パンチ | 顎狙突拳 |
| 強パンチ | 発勁※ |
| 弱キック | 膝打 |
| 中キック | 上段蹴 |
| 強キック | 天空脚 |

| 垂直ジャンプ攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | 落掌打 |
| 中パンチ | 落掌打 |
| 強パンチ | 落掌打 |
| 弱キック | 鶴脚打 |
| 中キック | 鶴脚打 |
| 強キック | 夏塩蹴 |

| 斜めジャンプ攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | 鶴嘴拳 |
| 中パンチ | 鶴嘴拳 |
| 強パンチ | 鶴嘴拳 |
| 弱キック | 飛翔脚 |
| 中キック | 飛翔脚 |
| 強キック | 二起脚 |

| しゃがみ攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | 毒蛇突 |
| 中パンチ | 毒蛇突 |
| 強パンチ | 毒蛇突 |
| 弱キック | 前掃腿 |
| 中キック | 低蹴打 |
| 強キック | 元伝暗殺蹴 |

近距離強キックがこの技に変更になった。その名も天空脚。使えるのだろうか。

## 各状況での適切な技

### 遠距離攻撃

立ちやしゃがみの強パンチが非常に遠くまで届き、攻撃力もかなりある。相手の攻撃の外から攻撃できるという点で、この攻撃を行うことがいい。

相手の飛び道具使用時を狙っていける。

### 近距離攻撃

近い間合いでの基本は、立ち中パンチかしゃがみ中キック。どちらも攻撃がヒットしたあとにほかの中や強パンチやキック攻撃を連続でつなげられる。

中足払いは連続攻撃に使用することもできる。

### ジャンプ攻撃

飛びこむならば弱キック。空中で相手を迎撃するならば強キックだ。また、ジャンプからの連続攻撃も強キックがベストだろう。空中投げは難しい。

相手の通常対空攻撃で落とされにくい弱キック。

### しゃがみ攻撃

相手の足払いの外から攻撃することを考えると、強キックが非常に使える。とくにガイル戦では中足払いなどを攻撃できていいと思われる。

相手の中足払いなどを攻撃することができる

※技表の※印は、キャンセルできる技をしめします。

## 基本戦法その一

タメになった気功拳を使用して、ガイルと同じような待ち戦法を使うというのが強力。しかも、気功拳を撃ってガードしている相手に弱キックで飛びこんで百裂キックで体力をケズり、ふたたびバックジャンプして気功拳を撃てば、反撃をできるキャラはいない。

相手の起き上がりに百裂キックをかぶせておけば、体力を多く削ることができる。

気功拳を撃ったらすぐにジャンプ弱キックで飛んでいって百裂キックでケズる。そのあとはバックジャンプしてもいいし、そのまま投げにいってもいい。

## 基本戦法その二

近距離を基本にして、中パンチや中キックで相手の出す技を封じる戦法もある。これにおいては、動きまわるために気攻拳の使用は難しいが、フェイントを多用して精神的に優位にたっての闘いをすることができる。かなり上級者向けの闘いかたといえるだろう。

相手の起き上がりに中足払いを重ねて、当たったら連続攻撃を入れよう。

立ち中パンチの当たるくらいの間合いで勝負していこう。あとは相手の動きをよく見て中足払いや強足払いなどで攻撃していけばいいのだ。

## 対空攻撃を完璧に

無敵時間のあるスピニングバードキックは対空攻撃にはなりにくいため、通常技にすべてをまかせるしかない。ほとんどの技が対空になるが、とくにキック系はすべての状況で対空攻撃にすることができる。対戦相手によって使い分ける必要も若干あるが、これを極めれば、無敵対空攻撃の必要をあまり感じなくなるのだ。

遠距離弱キックの攻撃範囲が非常に広い。これは業務用にはないもので、使いこなせば、なんでも落としてしまえるほど強力な対空になる。

### 遠距離中キック

### しゃがみ強キック

### 垂直ジャンプ強キック

弱キックと同じような使いかたで使用できる。かなりいいぞ。

当たれば相手が転んでくれる。確実な対空攻撃にもなるのだ。

### 龍星落

相手の着地に合わせて置いておけばいいだけだ。

間合いがかなり広いので、ほとんどの攻撃を投げられるぞ。

## 超連続技伝授

通常技でもしゃがみ中技から次につなげることがかんたんで、これをコンボにすることが好ましい。しかし、キックに関してはボタン連打ができないので、ほぼ目押しに近いものもある。これはキックではなくパンチにつなげればよい。

近距離強パンチは、数少ないキャンセル可能な技。これを連続攻撃の基本にしよう。

中足払いから強足払い。相手から離れると連続技になりにくいのが欠点だが、使う価値は非常にある。

相手の起き上がりに中足払いを重ねることで、そのあと強パンチから必殺技につなげられる。

### 超ダメージ技

逆ガード攻撃から通常技を連続でたたきこむ4ヒットコンボがある。これは非常にタイミングが難しいが、決まれば相手はほぼ確実に気絶する。中足払いを2回入れるのがポイントだ。

強キックで逆ガード攻撃して、中足払いを2発いれるのが難しい。百裂キックにならないようにしなければいけないのだ。

アメリカ代表

# M.BISON

# バイソン

生年月日：1968年9月4日
身　長：198cm　体重：102kg
スリーサイズ：B120cm　W89cm　H100cm
血液型：A型
好きなもの：女　バーボン
嫌いなもの：魚　算数　努力

## 必殺技だけでゴリ押しした！

相手に突進する必殺技を多くもっているバイソン。そのスピードはかなり速く、相手が反応できないほどなのだ。それをいかして、ただ必殺技だけを使っていても非常に強い。攻撃破壊力は全キャラ中かなり上におり、深く考えなくてもいい初心者キャラといえないこともないだろうが、これも極めると恐ろしいほどに強くなる。しかし、キャンセル技が少ないために、やや単調な試合運びになってしまうこともある。

とにかくダッシュ必殺技が強力。これさえあればもうなにもいらないかもしれない。

## 基本通常技

すべての攻撃の破壊力が非常に大きく、かなり早く相手を倒せる。立ち強パンチはかなり遠距離までとどくものの、そのほかの攻撃の射程はほかのキャラに比べてかなり短く、相手に攻撃するまでが非常に難しい。飛び道具をもったキャラに対しては通常技はあまり意味をもたないので、やはり、必殺技にたよらなければいけない。

近距離ではしゃがみキック系の攻撃がやや光り、相手の足払いを攻撃したりできるといった特長がある。難しいキャラなのだ。

| 遠距離立ち攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | ジャブ※ |
| 中パンチ | バッファローアッパー |
| 強パンチ | バッファローストレート |
| 弱キック | エルボ※ |
| 中キック | バッファローボディーブロー |
| 強キック | バッファローフック |

| 垂直ジャンプ攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | ジャンピングストレート |
| 中パンチ | ハンマースタンプ |
| 強パンチ | ハンマープレス |
| 弱キック | ジャンピングストレート |
| 中キック | ジャンピングブロー |
| 強キック | ヘッドクラッシュストレート |

| しゃがみ攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | ロージャブ※ |
| 中パンチ | ローストレート |
| 強パンチ | ライジングアッパー |
| 弱キック | ロージャブ |
| 中キック | アンダーブロー |
| 強キック | アースクエイカー |

| 近距離立ち攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | ジャブ※ |
| 中パンチ | アッパー |
| 強パンチ | ストレート |
| 弱キック | エルボ※ |
| 中キック | ボディーブロー |
| 強キック | ボディーブロー |

| 斜めジャンプ攻撃 | |
|---|---|
| 弱パンチ | ハンマードロップ |
| 中パンチ | ジャンピングフック |
| 強パンチ | ヘッドクラッシュストレート |
| 弱キック | ジャンピングストレート |
| 中キック | ジャンピングブロー |
| 強キック | ヘッドクラッシュストレート |

弱攻撃以外にキャンセルできる技がないのが特徴なのかも。難点のひとつだ。

## 各状況での適切な技

### 遠距離攻撃

一番距離が長い遠距離強パンチがいい。相手の飛び道具使用時を攻撃できる唯一の技なので、これをうまく使わなければ相手に近寄れないだろう。

どれだけとどくってこ〜んなにとどいてしまうのだ。

### 近距離攻撃

近距離攻撃の射程はどれも短い。そのなかで使用するならば中キック。これが入ったあとに次の攻撃につなぐことが比較的容易にできるからなのだ。

ここからコンボを取ることもできる中キック。

### ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃はどれも似たようなもの。使うならば中キックがいいだろう。技が出ている時間や攻撃判定などが一番使いやすくなっている。

ジャンプ攻撃はあまりしないし関係ないかも。

### しゃがみ攻撃

相手の足払いや、ダルシムのパンチ攻撃を攻撃できるといった点で、しゃがみ中キックがいいだろう。この攻撃は、近距離でかなり使えるぞ。

これはガイル戦のときなどに非常に使える。

## ダッシュ攻撃でおせおせ

とにかくダッシュ必殺技でガンガン攻めていけばいい。通常技は必殺技がたまるまでのつなぎ程度に出しておけばいいだろう。たまにタイミングをはずす感覚でターンパンチをおりませて、画面端で相手をトリカゴ状態にして体力を削っていくのだ。

ターンパンチは、タメをはじめて1秒ほどで撃つことができる。多くタメる必要はない。

基本はダッシュストレート。弱なら相手を転ばすことができるというオマケまであるぞ。そのあとに通常攻撃を当てたらすぐに次のダッシュストレートだ！

## 飛び道具技には弱すぎる

バイソンにも無敵技はあるが、なぜか飛び道具技をもったキャラには非常に弱い。相手の飛び道具をうまくよけながら進んでいかないと、画面端で攻められないままに時が過ぎる状態になる。そうならないためにも、一度近寄ったら離れないようにしよう。

弱飛び道具技は垂直ジャンプでもかわしにくい。でも前にジャンプすると相手の足払いをくらうことに。

バッファローヘッドバッドも、タメ時間があるので難しい。しかし、これならなんとかなりそうだ。

## 対空攻撃を完璧に

バッファローヘッドバッドはともかく、通常技に関しては、見た目がアッパーの攻撃は、すべて対空攻撃になっていると思っていいだろう。あとは弱攻撃なども対空攻撃になるのだ。もっとも確実なものとしては、近距離ならバッファローヘッドバッドを、遠距離で相手がジャンプしたらダッシュアッパーがいいだろう。

出るまでに若干のスキがあるために、あまり引きつけすぎると当たらないことがある。注意して使おう。うまく使えれば一番いい対空攻撃になる。

**ダッシュアッパー　しゃがみ強パンチ**

**立ち弱パンチ**

近ければ弱で、遠ければ中や強でだせばいい。

**遠距離中パンチ**

相打ち覚悟で使うのならいい。当たれば破壊力は高い。

比較的かんたんに相手を落とすことができるぞ。

前に長く、上に広いという攻撃範囲をもったすばらしいパンチ。

## 超連続技伝授

キャンセルできる技は弱攻撃に限られるが、中攻撃から中攻撃へのつながりが多くある。また、立ち中キックなどからキャンセルしないでダッシュアッパーなどにつながる攻撃もあるが、タイミングが非常にシビアだぞ。

この弱パンチをキャンセルするしか、明確な連続攻撃はないのだ。

相手の起き上がりによく使用する。中キックボタンだけの技だが、ボタン連打では難しい。

こちらはしゃがみ中パンチ2発。うまくいけばこのあとにダッシュストレートが入ることも。

### ● 超ダメージ技

ジャンプ攻撃から弱パンチや弱キックを入れたあとに、キャンセルダッシュアッパーを入れ、そこで中パンチを連打しておくことで4～5段攻撃になる。必殺技を弱ストレートにしないように。

最後の中パンチは、ボタン連打でも十分入る。かなり強力でかんたんな連続攻撃なので、多用してもいいだろう。

# 悩んでるタール人を救え！

# ソード・ワールドSFC2

■T&Eソフト■発売中■9,900円■RPG■B.B×3

## シナリオフローチャート&完全攻略

このゲーム、多くのサブシナリオが用意されているけど、知らないと見逃してしまうものもある。そこで、全サブシナリオを含んだフローチャートを大公開。さらに、序盤〜終盤直前までのシナリオを、徹底的に攻略していくぞ。

## シナリオ進行フローチャート&メインシナリオ攻略

### シナリオ進行フローチャート

(書いてあるのはシナリオの発生場所もしくは時間。赤地のシナリオがメイン

### シナリオ1 [遺跡探索]

メインシナリオとは、かならずクリアしなければいけないシナリオのこと。このシナリオ1は最初のシナリオだからか、完全な1本道。アーヴェルがなかまになったら、盗賊ギルドで情報をきこう。

選択肢は表示されるが、実際には「いいえ」は選べない。

### シナリオ7 [銀狐亭殺人事件]

銀狐亭で宿泊すると起こるシナリオ。まず宿のなかの人全員に聞きこみをし、地下室などもくまなくまわっておく。話をきいてまわっていると、2人めの犠牲者が出るので、また全員にききこみ、そして、3度めの殺人が起こったら、地下室にいってみよう。隠し階段が見つかるぞ。あとは戦闘だけけだが、スペクターはほとんどの攻撃を受けつけないので注意。シェイドの魔法が有効なのだ。

聞きこみをしていると、あらたに殺人が起こるのだ。

地下室に入れたら、あとは戦闘でがんばるだけだ。

### シナリオ9 [ザイン密入国]

エレミアを出るときに、ルナンドといっしょに行くことにすると発生する。ぬけ道を進んで、木がなぎ倒されているところに突き当たったら、まず西に進んでゴーレムにあう。この段階では絶対に勝てないので、戦わずに逃げて東へ進む。そうすると建物があるので、なかを探索してゴーレムを止める合い言葉を見つけるのだ。

合い言葉を見たら、あとはゴーレムのところにもどればOK。また建物内を探索するなら、入り口付近の死体がもっているアイテムを奥の台座にはめると、モンスターたちが活動を停止するので楽だ。

ゴーレムには、ふつうに戦ってもまず歯が立たない。

建物の奥の方に、ゴーレムを止める合い言葉が書いてある。

玉を台座に、魔法が使えなくなるというデメリットもある。

合い言葉を見たら、ふたたびゴーレムのところへ行こう。

## シナリオ10［マンドレイクの反乱］

エレミアを出るさいに、ルナンドの誘いを断るとこのシナリオになる。したがって、シナリオ9と10は、どちらか一方しか起こらないことになる。

内容的には、選択肢もなく完全な1本道シナリオなので、つまるようなことはないはず。シナリオ9とどちらを選ぶかは好みの問題だが、こちらのほうが楽は楽。しかし、シナリオ9のほうがアイテムなどがたくさん手に入るのだ。

敵を倒しつつ、家のなかの村人に話を聞いていこう。

戦闘回数はかなり多いので、精神点の消費に注意しよう。

## シナリオ11［病める街］

ザインを出ようして警備兵に止められてから宿屋に戻ると、客が1人増えている。この客に話しかけるとシナリオがはじまる。まず、林で木おりに話をきき、洞窟に入って巨人と精霊使いを倒す。街にもどって、宿の主人と武器屋の主人に話をきくとシグルドの家に行けるようになるので、行いってひとしきり質問をする。家を出たらシグルドを尾行し、尾行先の家に入る。隠し扉があり、なかに入ると戦闘になるので、勝ったらシグルドの家にもどり、彼を問いつめて戦闘。あとは、ラーノスの屋敷に行って最後の戦闘だ。

このシナリオあたりから、物語のメインストーリーが見えはじめる。

シグルドに対しては、ひととおり質問をしてみる。外に出たら尾行だ。

ラーノスの屋敷には最後に行く。先に行くとロクなことにならないので注意。

## シナリオ14［百手巨人の憂うつ］

ザインからロマールへ行く途中、自動的に発生。村で村長と話をしたら、依頼を受けて北の洞窟へ行く。敵を一掃したら、洞窟の奥に流れている川をわたって地下遺跡へ行き、やはり敵をすべて倒してヘカトンケイレスと話をする。そのあと、村にもどって村長と話をし、ふたたび遺跡へ行く。ヘカトンケイレスと話したら洞窟の入り口までもどり、ワナをしかけながら後退する。宝物庫までもどると、精霊使い＋オーガと戦闘になる。この精霊使いは強力な呪文を使ってくるので、万全の状態で戦うのがいいぞ。

敵を一掃したら、ヘカトンケイレスと話をしよう。

この精霊使いは、のちのちまでかかわってくるぞ。

## シナリオ16［哀しき巨人］

ロマールを出ようとすると、自動的に発生するシナリオだ。戦勝パレードに行き当たるので、見物人に話をきく。街にもどったら、闘技場の受付で話をきき、ワイロでなかに入る。牢の巨人と会話し、観客席で試合を見る。牢にもどってふたたび巨人と話そうとすると、司祭がやってくるので話をきき、そのあと巨人と話をする。このときは、何回もはなしかけるよう。さらに上の階の剣闘士たちと会話。

このあと受付に行くと出場手続きができる。準決勝まで勝ちぬいたら、巨人のところに行く。すると暗殺者がいるので倒し、巨人を回復してやる。あとは、決勝戦で勝てばＯＫだ。

彼らの話も、しっかり聞いておくようにしよう。

巨人のところに暗殺者が。もちろん倒してしまおう。

決勝戦。古代語魔法のスタンクラウドを使えると楽だ。

## シナリオ19［シャドーニードル登場！］

レイドの宿屋で宿泊するとはじまるシナリオ。まず、丘に行って草を4種類取ってくるのだが、確実に戦闘になる。マンティコアにはスタンクラウドが有効。草をあつめてジャンのところにもどると、廃屋にくるかどうかきかれるので行くことにする（行かないとシナリオ終了になってしまう）。このあとの選択は自由だけど、レアン（シャドーニードル）たちと戦うことは絶対にしないようにしよう。

聞きこみをすると、戦闘をよけいにすることになる。

ここでは、かならず説得しよう。まちがっても戦うな！

## シナリオ20［自由人の墓場］

ベルダインの宿屋の主人と話をするとはじまる。地下墓地の奥、パルマーの墓に行くとなかまがスペクターに取りつかれるので、宿屋にもどってそこの冒険者と組む。主人公の技能にもよるが、魔法が使えるメンバーを選ぶといい。あとは、まっすぐパルマーの墓をめざす（倒した敵が復活しているので注意）。墓につくと、もとのパーティーにもどってゲセナ（シナリオ14の精霊使い）と戦闘になる。

ほとんどの攻撃がきかない難敵だが、シェイドの魔法が有効だ。

こんな場面も。ちゃんと進めるように岩を動かそう。

すでに人ではないゲセナ。シェイドの魔法が有効だ。

# 全サブシナリオ徹底攻略!!

サブシナリオはメインシナリオとちがって、プレイしなくてもかまわないものが多い（強制的にプレイさせられるものもあるが）。しかし、経験点のことを考えても、またゲームを楽しむということから考えても、プレイしなければ損だといえるだろう。

## シナリオ 2 [ 巨人の影 ]

オランからエレミアに行く途中で起こる。敵がちょっと強いが、基本的にはダンジョンを探索するだけのシナリオなので問題なく解けるだろう。精神点が減ったら、無理せずオランにもどって回復だ。

隠し扉はかんたんにわかるようになっている。

## シナリオ 3 [ ウンディーネの契約 ]

やはりオラン〜エレミアの途中で起こる。順番としては、中州でウンディーネの話をきく→川で村長に水の護符を借りる→渓谷で聖別の魔晶石をもらう→中州にもどって、石碑の前で聖別の魔晶石を使う、となる。問題となるのは、渓谷で「ゆっくり登れ」といわれるところ。ここは、システムの移動スピードをいちばん遅くすればOK。あと、途中で回復ができないので魔法は大事に使おう。

なんと、システムの移動スピードが関係しているのだ。

滝の流木に当たると、ダメージを受けてしまう。

## シナリオ 4 [ 陽気なサーカス団 ]

これまでのシナリオとくらべると、ちょっと骨があるぞ。これもオラン〜エレミア間で起こるシナリオだ。村に入って宿屋で話をきいたら、村はずれでサーカス団の団長のテントに入る。そのあと、いったん宿屋にもどって主人と話をし、ふたたびテントにいって団長の依頼を引き受けよう。裏山の洞窟へ行き、とりあえず動物だけつかまえて団長のもとへもどる。そして、ふたたび裏山へ行くと犬がいるので、案内されて廃屋へ。廃屋の廊下は回廊状になっていて、1周するとメッセージが出る。そうしたら、東側のあやしげなカベのある部屋に行く。あとは、ほとんどオートで進むぞ。

裏山にふたたび来ると、犬がいて道を教えてくれる。

とりあえず、動物だけ連れて団長のところにもどる。

廃屋を一周してメッセージが出たらここに来ればいい。

## シナリオ 5 [ 風の歌声 ]

これも、オラン〜エレミア間で発生。霧にまよって調査をはじめると村に入るので、村人と会話。そのあと村の入り口にもどってハーピーと戦い、少年の願いをきいて逃がす。次に、村の老人のもとへ行き、彼の誘いをことわる。するとメッセージが出るので外に出てセンスオーラ。村が消えたら北西の墓へ行ってエルバルトの頼みをきく。エラン（北東にいる）のところに行ったら彼の話をきき、今度はエルバルトを説得。あとは幽霊に呪文をかけていけばOK。

ここは、少年のいう通りハーピーを逃がしてやろう。

エランのたのみをきいて、エルバルトを説得しよう。

## シナリオ 6 [不定形の侵略者]

エレミアの「丘のクジラ亭」で主人の話をきくとシナリオ開始。港で洞窟へ行く船にのり、入り口で話をきいて洞窟へ。奥にいる敵を倒して外に出ると、入り口にいた連中がモンスターだとわかり戦闘になる（洞窟で精神点を使い果たしてしまわないように）。宿屋に帰ってヤードを問いつめると、2階に逃げてしまう。泊まり客全員に、話をききつつセンスオーラをかけていけば発見できるぞ。

洞窟の外にいる人たちは、じつはモンスターだったのだ。

ヤードが2階に逃げたら、聞きこみをしつつセンスオーラ。

## シナリオ 8 [ 旅はエレミアの馬具で ]

シナリオ7をクリアして、宿の外に出ると発生。ナルマンの依頼を受け、2つのギルドで証人になってやる。ギルドから調査依頼をされたら、両ギルドで話をきいたあと馬車ギルドへ。外に出るとチットという男に会うのでなかまにする。そして、倉庫街で話をきき、依頼されたギルドにもどって報告。倉庫で見張って盗賊を倒したら馬車ギルド倉庫へ行き、証拠をつかんだらゴードンの屋敷へ行こう。

ここでは、すなおにナルマンの証人になってやるようにしよう。

この隠し扉の向こうにゴードンがいるのだ。

ききこみは、その場所にいるすべての人に行おう。

## シナリオ12 ［羊が一匹、羊が二匹…］

ザインを出てロマールに行こうとすると、羊飼いの少年アビイに会う。羊を傷つけないようにオオカミを倒すには、スリープの呪文を使う。すべてつかまえるとアビイがいなくなるので、フィールドの入り口までもどる。そこにアビイの主人ディクトンがいるので、彼と話してフィールドの西の森に入り、ワーウルフを倒せば終了だ。

オオカミは放っておくと羊を攻撃する。スリープが有効。

この奥に、アビイとワーウルフがいるのだ。

## シナリオ13 ［虹の橋をこえて］

ザインの宿屋で依頼を受けるとここからはじまる。シア村のジョシュアの家へ行き、ガイスを倒すと夕食にさそわれる。このあと、いくつかある選択は好きに選んでかまわないが、けっきょくどれを選んでもメリー・ベルは倒れてしまう。そうしたら、七色の花を取りにいくことになるのだ。ここに出てくる敵はわりと強いので、魔法をうまく使い、こまめに回復しながら進んでいこう。

ここらへんの選択は、好きなように選んでだいじょうぶ。

一つの花ごとに、敵がまちかまえているのだ。

## シナリオ15 ［ロマールの闇市］

ロマールの宿屋の主人とはなすとスタート。購入する商品についてだが、答をいってしまうとロングスピア・真珠のネックレス・宝石箱・永遠の花束・魚のくんせいの5つを買えばよい。これでマズルを勝負に勝たせてやれる。マズルに金券をもらったら、闇市の北東のナテイラの店へ行き、サテュロスの角笛を買う。このあと、いくつか自動的にイベントが起こるので、なにか起こるたびにナテイラと話をするようにする。そのうちナテイラがいなくなるので、スラム北西部へ行く。そこで戦闘が2回あり、勝つとシナリオクリア。

買うべき品物は上記の通り。報酬に影響するぞ。

イベントが起こるたびに、ナテイラの店にもどろう。

ナテイラの店で、サテュロスの角笛を購入。

ナテイラがいなくなったら、この場所でこよう。

## シナリオ17 ［巨人の国にて］

シナリオ16クリア後、ドゥーデントに向かうと発生するシナリオ。事実上、シナリオ18とあわせて1本のシナリオになっている。完全な1本道シナリオだが、洞窟内にはワナがある。みずから村長と名乗る男がいるのだが、これはニセモノなのだ。本物の村長には、メッセージスピードを遅くしてはなしかけなければいけないぞ。

この男はニセモノ。だまされないようにしよう。

シナリオ3に似たようなしかけがあったよね。

## シナリオ18 ［巨人の迷宮］

シナリオ17クリア後、そのまま続く形ではじまる。まず、3つの村の村長たちから話をきき、日の沈む渓谷へ向かう。がけになっていて進めないが、調べると橋がかかる。そして、赤い花がさいているがけを調べ、そこから遺跡に入るのだ。遺跡の奥は、完全に暗闇の迷宮になっている。オートマップで現在位置を確認しつつ進もう。北西部に出口がある（写真参照）。迷宮を出るとそれらしき剣があるが、これはダミー。本物は階段を登った上にある。取ろうとするとゴーレムが襲ってくるので、部屋の入り口のところで「ひきよせのゆびわ」を使う。あとは、動けないゴーレムを倒せばOK。

この赤い花が、伝承にある「赤い滝」なのだ。

### 暗闇の迷宮MAP!!

これが暗闇の迷宮。下が入り口、上の印が出口だ。なかで迷うと悲惨だぞ。

暗闇の迷宮を抜けるとすぐに剣があるが、これはニセモノ。

この場所を調べると、魔法の橋を発見できるぞ。

この場所で、村長からもらった指輪を使うのだ。

## その後は……

シナリオ20から先、サブシナリオは1本もない。あとは、物語の核心に迫っていくだけなのだ。ここから後の展開は、ぜひキミ自身の目で確かめてほしい!!

「自由人の街道」をめぐる物語は、クライマックスをむかえる……。

## ゼロヨンチャンプRR　メディアリング
## 名前入力でお金持ち!!
東京都／鈴木孝之

チューンにレースにとなにかとお金のかかるこのゲームだが、なんと、所持金3千万円をもった状態でゲームスタートできてしまうワザがあるのだ。

やりかたは、ストーリーモードで名前を〝おかねもち〟にするだけ。これだけお金があれば最初からやりたい放題だ。また、ほかにも特殊な機能として〝メモリけして〟と名前入力すれば、ストーリーモードのセーブデータ消去が、〝ランクけして〟で対戦モードのランキングを消去できるぞ。

### 「おかねもち」で

おかねもち

ストーリーモードで名前を「おかねもち」にしてゲームスタートしてみよう。

### 所持金3000万!!

なんと所持金3千万!!　でも、当然みんなからは「おかねもちくん」と呼ばれるハメに…。

### 「メモリけして」　セーブデータ消去

メモリけして

名前決定のときに「メモリけして」と入力すると、セーブデータを消すことができる。

ファイル1　データ　無し
ファイル2　データ　無し
ファイル3　データ　無し
最初から
実行するファイルを選んでください

3つのファイルすべてのデータが一度に消えてしまうので、入力するときはよく考えよう。

### 「ランクけして」　対戦ランキング消去

ランクけして

同じく「ランクけして」と名前入力すれば、対戦モードのランキングを消去できる。

ノーマルコース
1. チャンプ　08.60
2. チャンプ　08.70
3. チャンプ　08.80
4. チャンプ　09.00
5. チャンプ　09.50

これも対戦でのランキングの記録がすべてが消えてしまう。あまり使わない機能かもね。

## 美女と野獣　ハドソン
## ステージクリアコマンド
愛知県／矢野まどか

まずふつうにゲームをはじめたら、スタートボタンでポーズをかけよう。ポーズ中に1コンから左・Y・L・下の順にコマンド入力し、自動的にポーズが解除されたら成功だ。その後のゲーム中にセレクトとLボタンを同時に押すだけで、マップのどこにいてもステージクリア時の画面にきりかわり、そのまま次のステージに進むことができるぞ。しかも、どんどん面とばしを続けていけば、エンディングまで見れてしまうのだ。

なかなか先に進めなかった人も、これでスムーズなストーリー展開を楽しめるぞ。

### ポーズをかけて

ゲームスタート後、ポーズをかけ、コマンドを入力しよう。

**左・Y・L・下の順に入力**

### L+セレクトを押せば

WELL DONE, DEAR...
LAST TOTAL 000000
SCORE 000000
GRAND TOTAL 000000

ゲーム中、L+セレクトでいつでもステージクリアになる。

### 次のステージへ

1回コマンド入力すれば、何回でも面とばし可能だぞ。

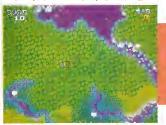
つり太郎　パック・イン・ビデオ

## いきなり"川のぬし"へ直行！

秋田県／藤井かおる

マップ画面で森や沼を歩くと、"歩く力"が減っていき、それが0になって倒れると、ふつうはその森や沼に入ったところまで、もどされてしまうよね。しかし、倒れたらすぐにセレクトボタンを押して魚の一覧表画面にきりかえ、その画面をBボタンでキャンセルして、マップ画面にもどり、そこでAボタンを押せば、倒れたその場で"歩く力"が回復するぞ。

この方法をくり返せば"歩く力"が初期値の10でも無限に歩くことができるので、ゲームスタート時から釣りたい魚のポイントへ行くことができるのだ。

ただし、"釣りの力"はそのままなので、魚を釣りあげられるかどうかはわからない。かなり難しいのは、事実だ。

### "歩く力"がなくなったら

"歩く力"がなくなって倒れたら、すぐにセレクトボタンを押そう。

### この画面をキャンセル

タナゴ　ヤマメ
テナガエビ　イワナ
モツゴ　ウグイ
ナマズ　オイカワ
マブナ　コイ
ウナギ　ヘラブナ
ブラックバス　川のヌシ
ニジマス

次に、この一覧表画面をBボタンでキャンセルして、ふたたびマップ画面にもどす。

### その場から再スタート!!

マップ画面にもどったところでAボタンを押せば、その場で"歩く力"が回復するぞ。

### こんなに遠くまで……

この方法をくり返せば、最初からマップのすみずみまで歩きまわることができるのだ。

キーパー　データム・ポリスター

## さらに難しいパズル面

埼玉県／ムシ

1P専用のパズルモードで"ATOMIC"とパスワード入力しよう。するとパズル全50面をクリアしたあとに追加される超難解パズル、51～60面をプレイすることができるぞ。難しいぶん、やりがい、悩みがいはたっぷり。追加全10面クリアにチャレンジしてみては。

### "ATOMIC"と入力

パズルモードを選んで、パスワード入力しよう。

### 難しすぎます

さすがにどの面も難しい。でも、全10面をクリアすると…。

G2.ジェノサイド　ケムコ

## 無敵モードだ！

岡山県／河内浩幸

まずはタイトル画面で"OPTIONS"を選ぼう。そのあと、オプション画面表示中に1コンのセレクトボタンを押しながらX・L・B・R・Aの順にコマンド入力。設定項目に"IMMORTAL"がくわわったら成功だ。

ちなみにIMMORTALとは、不死、不滅の、という意味。この項目を"ON"にすると、自機がダメージを受けてもライフが減らない、いわゆる無敵モードになるぞ。

### オプション画面で

このオプション画面で1コンからコマンド入力しよう。

### セレクトを押しながらX・L・B・R・Aの順に入力

### 「IMMORTAL」をONに

ここをONにすれば、無敵モードでゲームが楽しめるぞ。

G2.ジェノサイド　ケムコ

## ステージセレクト

北海道／藤本バル

無敵モードコマンドと同じく、オプション画面でコマンド入力しよう。1コンのセレクトボタンを押しながらA・X・Y・L・Xで"STAGE SELECT"の項目があらわれるぞ。

また、無敵モード、ステージセレクトのコマンドを続けて入力すれば、同時成立も可能。無敵で最終ボスからスタート、なんていう合わせ技もできてしまうのだ。すぐにエンディングも見ることもできちゃうぞ。

### オプション画面で

同じく、オプション画面でコマンド入力だ。

### セレクトを押しながらA・X・Y・L・Xの順に入力

### 好きなステージへ

無敵モードとの同時成立も可能だぞ。

## ソード・ワールドSFC 2　T&Eソフト
# うれしいミュージックモード
香川県／佐藤大介

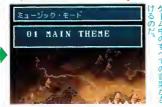
入っているとなんか得した気になるサウンドテスト。とくに、RPGにはじっくりききたい曲が多いので、こういう機能はとってもうれしいよね。

そしてそのやりかた。まず、名前を決めるときに「キキタイ」と入力しよう。これで、すべての音楽がきけるミュージックモードにきりかわるぞ。

### 「キキタイ」で

この画面で「キキタイ」と入力しよう。

### ミュージックモードへ

ゲーム中のすべての音楽がきけるのだ。

## サンサーラ・ナーガ 2　ビクターエンタテインメント
# 感激サウンドテスト
愛知県／松下哲也

またまたお得なサウンドテストだ。この「サンサーラ・ナーガ２」の場合、やりかたはもっとかんたん。電源を入れて、メーカーロゴ表示中に２コンのスタートボタンを押すだけ。すべての音楽、効果音がきけるうえ、Yボタンでフェードアウト機能も使えるので、自分だけのサントラ・テープを作ったりするときにも便利だね。

### ２コンのスタートボタンで

この画面のときに２コンのスタートボタンを押すだけ。

### サウンドテストへ

Yボタンでフェードアウト機能も使えるぞ。

## ロードランナーツイン　T&Eソフト
# 全パスワード一挙公開
Theスーパーファミコン編集部提供

全100面のパスワードだ。おまけに、フリーモードにおいてもパスワードを入力すれば、その世界までの背景から好きなものを選べるようになるぞ。たとえば、海の世界の背景でプレイしたいなら、海の世界（81～90面）のパスワードのどれかを入力すればよいのだ。

### パスワードを入力

ちなみに100面のパスワードを入力すれば……。

### 好きな背景で

フリーモードですべての背景が選べるようになるのだ。

| お菓子の世界 | |
|---|---|
| 面数 | パスワード |
| 2 | ADAK |
| 3 | ANOM |
| 4 | IAMU |
| 5 | IRAG |
| 6 | AIKE |
| 7 | ERAK |
| 8 | UTOU |
| 9 | KODI |
| 10 | AKOD |

| 遺跡の世界 | |
|---|---|
| 11 | AAWU |
| 12 | DETE |
| 13 | SONI |
| 14 | NARA |
| 15 | SOET |
| 16 | IASO |
| 17 | SAPD |
| 18 | NEUR |
| 19 | AEDE |
| 20 | TEBU |

| おもちゃの世界 | |
|---|---|
| 21 | SURI |
| 22 | WORO |
| 23 | KOTO |
| 24 | NUTA |
| 25 | UTAE |
| 26 | TTUB |
| 27 | ETEK |
| 28 | UZUT |
| 29 | IMEM |
| 30 | UYON |

| 薬の世界 | |
|---|---|
| 31 | EROA |
| 32 | AEDO |
| 33 | RNOK |
| 34 | NOYU |
| 35 | SEDO |
| 36 | NIAM |
| 37 | GUTA |
| 38 | TUFO |
| 39 | NOKO |
| 40 | ROKO |

| 勉強の世界 | |
|---|---|
| 41 | KIAN |
| 42 | UAWA |
| 43 | KIEM |
| 44 | URUS |
| 45 | EDON |
| 46 | UIOT |
| 47 | EMOT |
| 48 | OMOW |
| 49 | IREA |
| 50 | KIME |

| 古代の世界 | |
|---|---|
| 51 | DIUO |
| 52 | OROK |
| 53 | ODIK |
| 54 | ANON |
| 55 | IEKN |
| 56 | EBOW |
| 57 | KURE |
| 58 | KUZU |
| 59 | TEAT |
| 60 | AINN |

| 氷の世界 | |
|---|---|
| 61 | EIEA |
| 62 | OKOT |
| 63 | ONEN |
| 64 | UZHO |
| 65 | KUMA |
| 66 | RAKO |
| 67 | HOTI |
| 68 | AASI |
| 69 | HSAS |
| 70 | AYON |

| 炎の世界 | |
|---|---|
| 71 | UTIJ |
| 72 | TOKA |
| 73 | TERA |
| 74 | RAYO |
| 75 | WENU |
| 76 | SAGI |
| 77 | NIHS |
| 78 | AGER |
| 79 | OSUR |
| 80 | EGUT |

| 海の世界 | |
|---|---|
| 81 | EDAB |
| 82 | EKNN |
| 83 | EBON |
| 84 | ANOT |
| 85 | OONI |
| 86 | ADEU |
| 87 | OTOK |
| 88 | AHAR |
| 89 | ANOY |
| 90 | ASIR |

| ナイトメアの世界 | |
|---|---|
| 91 | ATAK |
| 92 | ONIH |
| 93 | SAHO |
| 94 | NHOJ |
| 95 | OGON |
| 96 | UOYK |
| 97 | EDOR |
| 98 | OKOK |
| 99 | AHIA |
| 100 | KAZE |

## ドリフトキング土屋圭市&坂東正明首都高バトル'94　BPS
# 好きなだけチューン
福島県／天野みーなん

ふつうシナリオモードでは、ライバルに勝たないと坂東親分はチューンしてくれないので、勝てない人はなかなか車の性能をあげることができない。しかし、最初からチューンし放題という、うれしいコマンドがあるのだ。坂東商会の画面が出ているときに2コンの上とスタートボタンを押しながら、1コンの下とBボタンを同時に押そう。決定音が鳴ったら成功だ。

その後、坂東親分と話せば、自分の好きなだけチューンをすることができるぞ。ときどきチューンできなくなることもあるが、再度同じコマンドを入力すればOKだ。

**この画面で**

この画面でコマンドを入力しよう。もちろんスタート直後でもOKだぞ。

**2コンの上＋スタートボタンを押しながら1コンの下＋Bボタン**

**チューンし放題**

音が鳴ったら成功。坂東親分と話せば、好きなだけチューンしてくれるぞ。

**いきなり最強装備!!**

チューンしまくれば、最初から高性能の車に乗ることができちゃうのだ。

## スーパーF1サーカス3　日本物産
# ポールポジション獲得法
岐阜県／ピックル

ワールドチャンピオンシップまたはスポットエントリーの予選で、かならずポールポジションがとれてしまう裏ワザだ。予選走行中、下＋セレクトでリタイアすることができるが、このときLとRボタンを押しながら下＋セレクトボタンを押してリタイアしてみよう。画面にはリタイアの表示が出るが、次の順位表ではケタちがいのタイムでかならず1位にランクされているぞ。そして本戦ではポールポジションをとることができるというわけ。この技は予選走行中ならいつでもできるが、あまり早くリタイアしてしまうと、コースの特徴がつかめず、結局は本戦でいいタイムを出すことができない。いつリタイアするか見きわめ、うまくこの技を使いこなしてほしい。

**予選走行中に**

予選走行中ならいつ入力してもいい。いつ使うかがカギ。

**L＋Rを押しながら下＋セレクトでリタイアする**

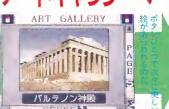
**予選タイム30秒!**

ケタちがいのタイムでかならず1位にランクされる。

**かならずポールポジション**

本戦でのポールポジションはかなり有利になれるぞ。

## ジグソーパーティー　ホリ電機
# 静止画鑑賞モード
徳島県／ゴテン

電源を入れてメーカーロゴが表示されたら、すばやく1コンからB・X・Y・Aの順にコマンド入力しよう。コマンドは非常にかんたんだが、メーカーロゴ画面の表示時間がかなり短いので、のんびりしているとすぐにタイトル画面にきりかわってしまうぞ。

うまく入力に成功すればバックが黄色に変わり、そのままアートギャラリーモードがスタートする。ここではゲーム中に登場するすべてのパズルの完成図を見ることができる。"絵"そのものや、画面右と下にある矢印をカーソルでクリックすることで見たい絵を選ぶことができる。ボタンひとつで美しいグラフィックが次々とあらわれるさまは、見ていてかなり気持ちいいのだ。

**メーカーロゴ表示中に**

HORI

この画面が出たら、すばやく1コンから入力しよう。

**B・X・Y・Aの順に入力**

**アートギャラリーへ**

ボタンひとつで次々に美しい絵があらわれるのだ。

**完成図だけ見れるぞ**

パズルのあいまにちょっとひと息、静止画鑑賞。

## ファイプロ女子オールスタードリームスラム　ヒューマン
# 復活クラッシュギャルズ
東京都／アシ選良

レスラー選択画面で〝ピンクウーマン〟にカーソルを合わせたら、十字キーの上か下を押しながら決定してみよう。往年の名タッグ、クラッシュギャルズの2人が登場するぞ。ちなみに、上＋決定で1号が、下＋決定で2号が登場する。

**ピンクウーマンを選び**

まず、レスラー選択画面でピンクウーマンにカーソルを合わせよう。

**上か下を押しながら決定**

クラッシュギャルズのうち、上＋決定で1号、下＋決定で2号が使えるぞ。

**クラッシュギャルズ登場**

タッグマッチでこの2人を組ませれば、往年の名タッグ復活だ。

## スーパーパチスロマージャン　日本物産
# マウスでメダルが……
千葉県／大沢純一

**1コンにマウスを接続し、マウスの両方のボタンを押したまま電源を入れる**

マウスをもっている人へのサービス技だ。1コンにマウスをつなぎ、その両方のボタンを押したまま電源を入れよう。パチスロでゲームをはじめると、なんと、最初から1万枚もメダルをもっているのだ。こんなに使いきれる？

**パチスロを選ぶと**

パチスロでゲームをはじめてみよう。当然だがこの技はマウスがないとできない。

**メダル1万枚!!**

なんとメダルが一万枚も。とりあえずパチスロは思う存分やれるぞ。

## ファイプロ女子オールスタードリームスラム　ヒューマン
# 隠しレフェリー登場
群馬県／目黒伸幸

あらかじめ設定変更のパスワード機能で、全部「X」とパスワード入力してから試合をはじめてみよう。リング上にはなんと、リレハンメル冬季五輪でマスコミをさわがせた、あのハーディング（らしき人物）がレフェリーとして登場するぞ。また、全部「○」とパスワード入力しておくと、選手としても登録されている吉田万里子がレフェリーとしてあらわれるぞ。

**全部「X」にすると**

設定変更で前もってパスワードを入力してから、試合をはじめてみよう。

**ハーディング!?**

ハーディングはスケート選手。ちゃんと（?）スケート靴をはいてるのだ。

**全部「○」だと**

故障のため、レフェリーとして活動していた吉田万里子が登場するぞ。

## SDガンダムGX　バンダイ
# ラフレシア活用法
茨城県／西村シュナイダー

クロスボーン・ザンスカール連合軍の宇宙専用ユニット〝ラフレシア〟。バトルモードで、下＋Bの操作で、通常1個のバグを2連射出することができるぞ。

ちょっとした技だが、バトルモードにおいてかなり有利に戦えるようになる。

## ゼロヨンチャンプRR　メディアリング
# 自動修正機能？
栃木県／ぶーやん

名前を入力するときに、いわゆる放送禁止用語を入力すると……強制的にある1文字が伏せ字になり、ゲーム中その名前が出てくるとピーッという音が鳴るのだ。でも、こんな名前じゃね。

強制的に伏せ字に……こっそり一人でいろいろ試してみると……さみしい。

## 裏ワザ大募集

★裏ワザには、タイトルとその〝裏ワザができるソフト名〟を明記し、くわしくわかりやすく説明してください。わかりやすいハガキのほうが採用率は高いかも？　また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号と、F-2以上になったときにほしいソフト名も書いてください。なお、おなじ裏ワザが多数あった場合、早く届いて解説のすぐれているものを選ばせていただきます。

**あて先**
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱ The スーパーファミコン編集部
「裏ワザグランプリ」係まで

| | |
|---|---|
| F-0 | スーパーファミコンソフト1本&図書券5000円 |
| F-1 | スーパーファミコンソフト1本&図書券4000円 |
| F-2 | スーパーファミコンソフト1本&図書券3000円 |
| F-3 | 編集部オリジナルテレカ&図書券2000円 |
| F-4 | 編集部オリジナルテレカ&図書券1000円 |
| F-5 | 編集部オリジナルステッカー&図書券500円 |

新装オープン!

# SQUARE WORLD スクウェアワールド

## スクウェアのファンによるファンのためのページ

Vol.22

新作「クロノトリガー」も発表されたし、見出しも変わって『スクウェアワールド』も気分一新。より楽しいページを作るために、これからもスクウェアファンのパワフルなおハガキ待ってるよ。

1994年 9月16日号

## FFVIの謎シリーズ 第3弾 マッシュの川流れ

ことあるごとに一人川を流れていってしまうマッシュ。その行動は兄さえもあきれてしまうほど。なにやらこれにはワケがありそうと、ハガキでちまたのウワサをチェックだ!!

ある日川に流されていたときに、うかつにも眠ってしまったが、これがなんとも気持ちがよかったから。（熊本県／ORIVIA）

北海道／えのき五浪■マッシュはちゃんと泳げたんでしょうか。

徳島県／ぷっぺ■オルちゃんが筋肉だるまときらっていたのは表向きだったのね。じつは仲良しな2人でした。

三重県／トーラ■いい男っていうよりもいいざまって感じ。濡れっぱなしでカゼをひいたりしないんでしょうか。

かれこれ5年ばかり修行でたまったアカを落とすため。（千葉県／かしらべ忍）

▼

じつは兄貴と同じ病気もちで、かわいい女の子に助けてもらってお近づきになろうと企んでのこと。（兵庫県／流星）

東京都／ティフォンはフラメー■海だったらイルカ（クジラ）と少年だろうね。

神奈川県／まんぼう佐助■カヌーやいかだで川を下るのはロマンって感じだけど、泳いでくってのはねぇ。

コルツ山で修行時代、近くの川に住むカッパをいじめていたためその恨みで水難がつきまとっている。（福岡県／原田芹須）

▼

前世が魚だったから。（兵庫県／月の民あるま）

## スクウェアイラストギャラリー

ますます力の入るこのイラストギャラリー。案外横書きのハガキが少ないって知ってた？　いろんなタイプのハガキを待ってます。

千葉県／R・K・I■モノクロページはできるだけモノクロでね(薄墨は可)。

埼玉県／羽柴麻子■告労している姿を見てるから本当にうれしいね。

秋田市／氷雨梓■あなたの勝ちですね。涼しくってグー。ただようスービエを見てると泳ぎに行きたくなります。

奈良県／もおぐりとぐら■私のパーティーにもかならず宮廷魔術士男がいます。かわいいから。

神奈川県／写志奈楓■この姿でエドガーが出会っていたら絶対くどくと思う。

佐賀県／坂本葵■たいへんでしたね。ところで全員の名前覚えてます？

新潟県／姫鈴ひあす■どうやらロックは母性本能をくすぐるタイプらしいぞぉ……。

高知県／駿河まなみ■個性の強さも魅力の一つです。しぐさもかわいいですよね。

北海道／江刺家純子■熱帯夜にはもってこいのハガキですね。こんなのに声をかけられてお茶のみに行きます？

## 企画 おいしい魚とまずい魚!?

セリスがシドのためにせっせと取ってきたあの魚たち。動きのおそい魚を食べさせると、シドのぐあいが悪くなってしまうんだよね。今回は、それはいったいどんな魚なのかを、ハガキに書いて（描いて）送ってね。もちろん、おいしい魚のイラストも待ってます。締め切りは9月16日（金）必着のこと。

## おハガキ待ってま～す!

「スクウェアワールド」では、みなさまからのおハガキを大募集しています。スクウェアのゲームにかんする感想や意見、カラーイラストなど、ドシドシご応募ください。また企画もののハガキも下のあて先まで送ってね。また、こんな企画やコーナーをというおハガキもお待ちしております。なお、応募のさいには、住所、氏名、年齢、電話番号をかならず書いてください。ハガキを採用されたかたには、編集部オリジナルステッカーをさしあげます。

あて先
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）Theスーパーファミコン編集部
「スクウェアワールド」係まで

J.LEAGUE

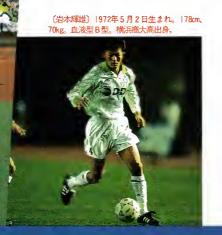
# よりぬき ガイド

## Jリーグの将来をになう新星 岩本輝雄(ベルマーレ平塚)に期待大！

「家から通えるから」という理由でサッカーの世界に飛びこんだ無名の高校生が、スターへの階段を登りはじめた。岩本輝雄——。ベルマーレ平塚の、というよりいまや日本代表が誇る攻撃的サイドバックである。

岩本は1972年5月2日生まれの22歳。横浜商大高校からフジタに入団後、ニカノール・コーチに素質を見いだされ、レギュラーに抜てきされた。そして94年ベルマーレ平塚のJリーグ昇格とともに、全国のサポーターにその存在を強烈にアピールしたのだ。

今年に入ってからの岩本の活躍ぶりはすごい。まずアンダー23Jリーグ選抜のメンバーに選ばれ、キングスカップに出場。帰国後すぐにJリーグの一員として、超満員のスタジアムではつらつとしたプレイを披露し、ついには「日の丸をつけたい」という幼いころからの夢まで実現させてしまったのだ。しかもキリン杯、アシックス杯と日本代表でもレギュラーとして起用され続けている。いまでは〝岩本輝雄〟の名前を知らないサポーターはいないだろう。わずか1年前までJFLのフジタでプレイしていた若者が、あっという間に日本サッカー界のスターにまで成長したのだ。DREAM COME TRUE！まさにこのことばがぴったりくる活躍ぶりである。

じつは関係者の間で岩本は以前から注目されていた。それは昨年のW杯最終予選を前に、日本代表不動の左サイドバック都並のケガが発覚したとき、サッカー関係者からは「都並の代役に岩本を」という声が上がったことからもわかる。JFL当時から、彼は知る人ぞ知る逸材だったのだ。

〔岩本輝雄〕1972年5月2日生まれ。178cm、70kg。血液型B型。横浜商大高出身。

岩本の魅力はなんといっても左足にある。彼の左足のキック力は日本人で1、2を争うといわれるほど強烈なのだ。Jリーグでもときどきスタンドがどよめくほどのロングシュートを放っている。またコーナーキックやフリーキックなどのセットプレイでも彼の左足は威力を発揮。もちろんテクニックも十分だ。

そして、もう一つの魅力がスピード。左サイドをオーバーラップするときの彼の走りは、カール・ルイス型。つまり徐々に加速がつきスピードが増していくのだ。それだけの素質があるからこそ、彼はサイドバックという守備的なポジションながら、前線で得点にからむ仕事ができるのだ。

彼の今後の課題は守備力のアップだ。岩本はアシックス杯で中盤に起用されたこともあり「これからはサイドバックではなく、MFでプレイしたい」といっているが、MFであれ、DFであれ、守備をしなければならないことに変わりはない。今後、守備力をつけ、ファウルせずに、相手の攻撃をくい止めるプレイを身につけたとき、岩本の評価はさらに高まるだろう。

いずれにしても岩本が小倉、城らとともに、次の日本代表を背負う選手であることはまちがいない。悲願のW杯出場へ向けて、彼にかかる期待は大きいのだ。日本サッカーのカギをにぎる男〝テル〟をみんなで応援しよう。

 WRITE:川端康生　PHOTO:大屋哲男

# BANK SYSTEM

バンクシステム

## BANNK SYSTEMとは

BANK SYSTEMは、BANKを集めると142ページにあるプレゼントがもらえちゃうコーナーだ。もちろん、毎号ついてくるBANKだけではなかなか希望するプレゼントはもらえない。そこで、下のボーナスパズルに挑戦しよう。

ボーナスパズルに答えると、正解者のなかから30名に300BANKをプレゼント。応募のさいは、かならず10BANKと応募券（クイズの答え、名前、生年月日、住所、TEL を記入したもの）を官製ハガキにはって、下のあて先まで送ってね。

## BANKが集まったら

142ページにあるプレゼントのなかで希望する商品に必要な数だけBANKがたまったら、応募券に名前、生年月日、住所、TEL、希望プレゼント番号と商品名、いっしょに送るBANK数を記入して、集めたBANKといっしょに封筒に入れて送ってほしい。プレゼントの発送はBANKが編集部に届いてから、多少時間がかかることがあります。

## ボーナスパズル（9月16日号）

Ⓐ Ⓑ Ⓒ

### 問題

このジグソーパズルは、あと1ピースで完成します。それはこのうちどのピースかな？　ⒶⒷⒸの記号で答えてください。

（出題とイラスト／桜井一）

今月のしめきり **9月16日㈮必着**

## 7月8日号 ボーナスパズル 当選者発表

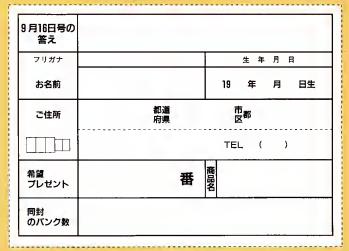
**7月8日号の答えⓒ**

おめでとう、下の30名に300BANKを送るよ。もしここに載ってから1ヵ月以上たってもBANKが届かないときは編集部まで連絡してください。（TEL 03-5642-8186）

北海道・牛山雄気
青森県・草場明美
宮城県・奥富美砂子
秋田県・石渡裕佳里
福島県・奥野義一
茨木県・清水雅之
群馬県・島野正克
埼玉県・井上哲也
千葉県・森野弘造
東京都・山本尚弘
神奈川県・小沢完治
富山県・高野竜也
石川県・信夫聡
山梨県・米山洋平
長野県・村崎絵美
静岡県・和泉真希
愛知県・竹村和美
三重県・柳村徳子
京都府・米川久和
大阪府・玉田正晴
兵庫県・網田宏昭
和歌山県・湊広良
鳥取県・緒方美香
徳島県・小林祥幸
香川県・間島寿光
高知県・原明典
福岡県・鈴木昌紀
長崎県・竹野里絵
宮崎県・山下有香
鹿児島県・菊地秀正

**注意**
・下の応募券および10BANKのはいっていないものは無効となります。
・公正取引委員会の指導によりBANKに有効期限がついています。有効期限のすぎたものは使用できませんのでご了承ください。
・末尾のアルファベットも含めて同じ番号の券は1枚のみ有効です。

## 応　募　券

| 9月16日号の答え | | | |
|---|---|---|---|
| フリガナ | | 生　年　月　日 | |
| お名前 | | 19　　年　　月　　日生 | |
| ご住所 | 都道府県　　市区郡 | | |
| 〒□□□-□□ | TEL　(　　) | | |
| 希望プレゼント | 番 | 商品名 | |
| 同封のバンク数 | | | |

**あて先**
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
Theスーパーファミコン編集部BANK SYSTEM係

# BANKSYSTEM PRESENTS

## 200BANK

6 オリジナルステッカー ??? 鋭意製作中
7 オリジナルステッカー ??? 鋭意製作中
8 オリジナルステッカー ??? 鋭意製作中

## 450BANK

11 編集部オリジナルペンセット

## 600BANK

12 編集部オリジナルテレカ

## 800BANK

13 編集部オリジナルバインダー

## 900BANK

14 編集部オリジナルTシャツ

NOW PRINTING

## 1,000BANK

15 SFC連射パッド

## 3,000BANK

20 ゲームボーイ本体
21 ゲームギア本体

## 6,000BANK

22 スーパーファミコン本体

## 1,500BANK

16 お好みスーパーファミコンソフト
17 お好みメガドライブソフトまたはMEGA-CDソフト
18 お好みPCエンジンソフトまたはCD-ROM²ソフト
19 SFCジョイスティック

・お好みソフトは、まだ発売されていないものを希望することはできません。
・人気ソフトは送付までにかなり時間がかかります。
・お好みソフトによっては入手不可能なものもありますので、ご了承ください。

THE SUPER FAMICOM
10BANK
THE スーパーファミコン

THE SUPER FAMICOM
10BANK
THE スーパーファミコン

The スーパーファミコン 9月16日号(No.16)

# 読者プレゼント

## 応募方法

とじこみのアンケートハガキに希望商品のアルファベット記号と商品名を書いて、切手をはって送ってください。そのとき、かならず住所、氏名、TELを書いてください。記入事項が不十分な場合は無効となります。ゲームソフト希望の場合はソフト名もわすれずに書いてください。

しめきりは9月15日(当日消印有効)です。当選者の発表は11月11日号(10月28日発売)で行います。

※商品によっては発送に時間がかかりますが、ご了承ください。

※誌面で発表後、1カ月たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

(TEL 03-5642-8186)

## A スーパーファミコンソフト(30名)

抽選であなたのお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年8月末日までに発売されたゲームソフトです。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキのおもてに書いてください。ただし、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

## スーパーストリートファイターII チャンピオンシップ'94

## B タオル(3名)

B、Cとも非売品／提供：カプコン

8月10日に国技館で行われたスーパーストリートファイターII チャンピオンシップ'94の特製グッズ。キミの成績はどうだった？

## C デイバック(3名)

非売品／提供：メディアリング

## D「ダークシード」テレカ(5名)

非売品／提供：ナムコ

H.R.ギーガーが贈る恐怖アドベンチャーゲームが日本上陸。ナムコより7月29日発売(9,800円)でマッキントッシュ版。

非売品／提供：キティエンタープライズ

7月25日発売のシングル『あした生まれかわろう』が大ヒット中のLOU。そのテレカをプレゼントだ。

## E LOUテレカ(3名)

## F「ゼロヨンチャンプRR」ステッカー(10名)

人気はますます上昇中のゼロヨンチャンプ。編集部ナベは自分のバイクとヘルメットにはってるらしいぞ。

---

1994年No.12(7月8日号)

### 読者プレゼント当選者発表

(敬称略)

お好みスーファミソフト
岩手県・玉田英里奈、宮城県・佐藤利香、茨城県・市原和秀、栃木県・望月淳、群馬県・根岸久美子、群馬県・吉江清之、埼玉県・古川幸宏、埼玉県・増子絵美子、千葉県・高田和登、千葉県・安藤優、東京都・大山慎一郎、東京都・林佳規、神奈川県・木内義治、静岡県・岸信久、静岡県・小野雄気、岐阜県・赤池康宏、愛知県・涌井博之、愛知県・渡部進、滋賀県・吉田傑、滋賀県・島田智章、大阪府・西村綾子、大阪府・浅井さやか、兵庫県・澤館孝則、兵庫県・阪東一貴、和歌山県・矢田静香、鳥取県・相馬武夫、山口県・野林美紗子、徳島県・佐藤大喜、福岡県・佐藤文彦、大分県・山田誠

▼

「笑っていいとも！タモリンピック」ソフト&テレカ
埼玉県・加藤貴、東京都・松本昌俊、長野県・恩田正則

▼

「スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版」ソフト
福井県・松田ミヨシ、愛知県・山崎幸枝、山口県・宇田川英之

▼

「ドリフトキング土屋圭市 & 坂東正明首都高バトル'94」キーホルダー
北海道・森和広、埼玉県・雪上裕之、静岡県・志波繁民、兵庫県・須藤孝之、大阪府・吉沢幸枝、長野県・阿部裕男 (ほか24名)

▼

「バトルZEQUE伝」特製下じき
茨城県・松坂広太、栃木県・新出智男、埼玉県・荒川英二、千葉県・武石恒志、東京都・松原勇次、神奈川県・浅野達夫、愛知県・国師大輔、京都府・佐野哲平、大阪府・深井政史、愛媛県・外村陽

(発売中のものにかんしては商品の発送は10～11月中に行います。なお、現在ゲームソフトは都合上、希望数のスムーズな入手が困難な状況ですので、少々お時間がかかります。ご迷惑をおかけしておりますが、ご了承ください。)

応募上の注意～かならずアンケートハガキを使い、商品番号と商品名(SFCソフトの場合はソフト名)を明記してください。

忍者といえばタートルズがいるけど、彼らって剣やヌンチャクをふりまわすだけで、忍術を使えないよね。コラー！インチキだーい。ニンニン！

# CALENDAR

| | |
|---|---|
| 9/2 FRI | Theスーパーファミコン 9／16号発売<br>●ライブ・ア・ライブ（RPG） |
| 3 SAT | 田沼意次、大名となる（1758） |
| 4 SUN | スタルヒン、300勝（1955） |
| 5 MON | 金田、三振奪取世界新（1962） |
| 6 TUE | 平城上皇、旧京に復するよう命ず（810） |
| 7 WED | 信長、義昭を擁し京に向かう（1568） |
| 8 THU | 元号を明治と定める（1868） |
| 9 FRI | 重用の宴で菊酒を飲む（685）<br>●チョップリフターⅢ（ACT）●ザ・ファイヤーメン（ACT） |
| 10 SAT | カラーテレビ放送開始（1960） |
| 11 SUN | 岩宿遺跡の発掘（1949） |
| 12 MON | 新橋・横浜間に鉄道走る（1872） |
| 13 TUE | 千利休、京都で茶会を催す（1537） |
| 14 WED | 『二十四の瞳』封切り（1954） |
| 15 THU | 関ヶ原の戦い（1600）<br>●スパークスター（ACT） |
| 16 FRI | Theスーパーファミコン 9／30号発売<br>●リーディングジョッキー（ACT）<br>●おでかけレスタ〜れれれのれ（ACT）●実戦！パチスロ必勝法2（TAB）<br>●上海Ⅲ（PUZ） |

## ☎質問テレフォン 03・5642・8186

**月曜日〜金曜日の午後4時〜6時**

質問テレフォンは、本誌の内容にかんするものに限ります。ゲームのヒントはお答えしません。

本誌ではスーパーファミコンその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】ゲームにかんする感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

## 次号予告

## 次号は9月16日（金）発売

特集　ゲーム業界戦国時代〜ザ・対決！
任天堂Vsセガ、プレイステーションVsセガサターンなど、ゲーム業界をにぎわしている興味津々なテーマを斬る！

特別付録　「サムライスピリッツ」スーパーガイド
タカラから発売される人気格闘アクションの攻略ブック！

ドラゴンクエストⅥ、エストポリス伝記Ⅱ、ライブ・ア・ライブ、MOTHER 2、龍虎の拳2、ヘラクレスの栄光Ⅳ、レナスⅡほか最新ソフト情報満載！


## STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
福田信之　北村州識
●編集スタッフ
倉持亮一　三枝昭太
伊藤保幸　中島　毅
渡辺一弘　星野彩子

朝日幸嗣　小林義人
（ケイライターズ・クラブ）
藤森英明　野安幸男　稲元徹也
畠山欣文
（ターニングポインツ）
石埜三千穂（ヘッドルーム）
中野清久（キューズ）
市川和久　吉野さくら　倉持征木
（プロスペック）
エストール
●編集アシスタント
猪苗代憲　児玉賢一　長ちのり
●編集協力
作山哲広　櫛田理子　杉澤英樹
折原光治　しらさき凱　山岡去男
斉藤由起子　小林　仁　島津康彦
渋谷洋一　MASA田辺　森田博昭
高橋実弥子　斉藤郁子　鹿島美香
マツダきゃろる　本澤　徹
遠藤栄昭　高橋　剛
●レイアウト
渡辺　縁　ゆみハウス
ギャングランド　土井野修清
エストール　渡部玉美
藤田　正　菅原弘美（プロスペック）
●フォトグラフ
鬼頭栄次　大屋哲男　岩瀬陽一
●イラスト
桜井　一　中元正敏　八重樫彩蔵
湯川安芸子　立花彰人　中村久男
B.MARY　古川早苗　吉村勇子
●校正　グループごじら　アレフ
●写植　CTSテーマ東京
●印刷　大日本印刷株式会社．

Special Thanks：
ELECTRONIC GAMING MONTHLY,
電視遊楽雑誌,
SUPERPOWER,
GAMEFAN MAGAZINE

夢の王者が今、翔び立つ！
9月9日創刊！
心を冒険するマンガ誌
少☆年王
●奇数月9日発売●定価390円（税込み）●光文社
★巨匠、新鋭、大集合!!
松本零士 おちよしひこ
永井 豪 ふるじゅん
真鍋譲治 水無月あゆ
高橋 明 やまと虹一
萩原玲二 義見依久
蜂 文太 河合じゅんじ
冬凪れく 中嶋まこと
ゲーム4コマ満載！
電話でRPGができる！
「少年王」
テレフォンゲーム
☎03-3573-3300で、
8／29～9／28まで実施中！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Jammes
ジャムズ
おちものサイコロゲーム
「暗黒手品団」・・・
世界征服をたくらむ、「悪の秘密結社」の執拗な挑戦に
サイコとダイスケは勝つことができるか?
熱いマジカルダイスバトルは
知力を賭けた〝善〟と〝悪〟との知恵くらべだ!
■ストーリーモード搭載
サイコとダイスケが暗黒手品団と戦います。
■対戦モード搭載
2プレイヤーで相手を攻撃しながら、ゲームが楽しめます。
■難易度選択
テクニックに合わせて、プラクティスモード、レベル1、レベル5、レベル10の4つの中から選択できます。
必殺技で「暗黒手品団」をやっつけろ!
11月発売予定
予価7,800円(税別)

スーパーファミコン®

# 覇王丸参上

切り捨て御免の剣術アクション。

32MB ATTACK

# SAMURAI SPIRITS™

9/22(木)発売
10,900円（税別）

TVアニメで登場

サムライスピリッツ
―破天降魔の章―
フジテレビ系全国26局放送
9/18(日)13時30分より
（関西テレビ9/25(日)13時5分より他、地域によって一部放映時間が異なる場合があります）

**SFC版我流「ライセンスモード」で勝負。強者ども、まとめてお命頂戴つかまつる。**

すべての剣士の中から好きな者を一名選ばれよ。そして次々と攻め挑んでくる他の剣士から各一本とるべし。但し、制限時間は三分間。最終的に高得点を求め、競う事。これ即ち、名づけてサムスピ流「ライセンスモード」。おのれの必殺技は使い放題。されどこの果し合い、息衝く間もなくしごく至難なり。皆の者、日々技を美しく磨く努力を怠るなかれ。

天下一の剣豪を決する真剣勝負が始まる。血祭にあげられるのは誰だ。いざ、尋常に勝負。

奥義・弧月斬を必殺技に、修羅の道に挑む剣豪、覇王丸。諸国の強者どもよ、寄らば斬るっ。

各剣士が、剣術、体術を駆使した、多彩な必殺技の使い手だ。果していくつの技を体得できるか。

餓狼伝説SPECIAL
ライセンスモードTAKARA公式記録
178,900 Point（タン・フー・ルー使用）
SFC「餓狼伝説SPECIAL」にもライセンスモードはある。現在、全国の格闘ファンがチャレンジ中！より高得点を目指せ！

青戸本店 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
銀座本社 〒104 東京都中央区銀座6-14-2



価格はすべて希望小売価格です。

「タカラのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」

The スーパーファミコン
NO.16 1994
特別定価430円
(本体417円)
1994年9月16日発行(隔週金曜日発行)第5巻第16号通巻88号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
発行人・橋本五郎　編集人・稲葉俊夫
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3
電話　営業03・5642・8100　編集03・5642・8126

The スーパーファミコン 9月16日号
好評!(なぜ・なに)33 第5弾はギョーカイヨーゴ編!!



Printed in Japan
T1024173090438
雑誌24173-9/16
SOFT BANK